

Ana Teodolinda Saravia Yataco

Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I.E.P

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27498:410953954

Fecha de entrega

1 dic 2024, 11:25 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

1 dic 2024, 11:27 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

SARAVIA-TURNITIN.pdf

Tamaño de archivo

774.1 KB

67 Páginas

17,593 Palabras

95,142 Caracteres




22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 19% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
hdl.handle.net		4%
2	Internet	
repositorio.ucv.edu.pe		2%
3	Internet	
repositorio.une.edu.pe		1%
4	Internet	
www.coursehero.com		1%
5	Trabajos entregados	
Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-09-18		1%
6	Internet	
repositorio.ug.edu.ec		0%
7	Internet	
www.researchgate.net		0%
8	Internet	
repositorio.unac.edu.pe		0%
9	Internet	
repositorio.unap.edu.pe		0%
10	Internet	
renati.sunedu.gob.pe		0%
11	Internet	
repositorio.uladech.edu.pe		0%

12	Internet	repositorio.unh.edu.pe	0%
13	Internet	1library.co	0%
14	Internet	www.slideshare.net	0%
15	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-24	0%
16	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	0%
17	Internet	moam.info	0%
18	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-12-19	0%
19	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-22	0%
20	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-01-17	0%
21	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	0%
22	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-09-04	0%
23	Internet	repositorio.upla.edu.pe	0%
24	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-31	0%
25	Internet	issuu.com	0%

26	Internet	pesquisa.bvsalud.org	0%
27	Trabajos entregados	uncedu on 2024-10-25	0%
28	Trabajos entregados	Colegio Sebastián de Benalcázar on 2016-06-07	0%
29	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2018-06-06	0%
30	Internet	es.slideshare.net	0%
31	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	0%
32	Internet	www.unicef.org	0%
33	Internet	es.scribd.com	0%
34	Trabajos entregados	lasallemx on 2024-10-30	0%
35	Internet	repositorio.continental.edu.pe	0%
36	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-01	0%
37	Internet	archive.org	0%
38	Trabajos entregados	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2020-12-14	0%
39	Internet	repositorio.sanfranciscochinchu.edu.pe	0%

40	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-07-21	0%
41	Trabajos entregados	monterrico on 2023-12-19	0%
42	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	0%
43	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-07	0%
44	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-16	0%
45	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-11-10	0%
46	Internet	repositorio.espe.edu.ec:8080	0%
47	Trabajos entregados	unapiquitos on 2024-11-29	0%
48	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2018-06-06	0%
49	Internet	repositorio.uach.mx	0%
50	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18	0%
51	Internet	idoc.pub	0%
52	Trabajos entregados	sanfranciscochinchita on 2023-12-12	0%
53	Internet	www.prnewswire.com	0%

54	Publicación	M.R. Sánchez-Crespo, F. del Canto-Álvarez, F. Peñas-Díaz, V. de Diego-Gutiérrez, M...	0%
55	Publicación	Tú-Anh Hà. " The integration of playful approaches and story circles to build inter...	0%
56	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-25	0%
57	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-01-09	0%
58	Internet	ideas.mercadolibre.com	0%
59	Internet	repositorio.udh.edu.pe	0%
60	Trabajos entregados	uncedu on 2024-02-14	0%
61	Internet	www.mdpi.com	0%
62	Publicación	Aguayo Manotupa, Diana Rossina. "Efectividad del programa preventivo experim...	0%
63	Trabajos entregados	Universidad EAFIT on 2017-03-03	0%
64	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	0%
65	Internet	www.centrodelprofesorado.com	0%
66	Trabajos entregados	Universidad Andina del Cusco on 2023-02-09	0%
67	Trabajos entregados	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	0%

68	Trabajos entregados	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	0%
69	Internet	apirepositorio.unh.edu.pe	0%
70	Internet	repository.unad.edu.co	0%
71	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-05	0%
72	Trabajos entregados	unhuancavelica on 2024-11-19	0%
73	Internet	www.grafiati.com	0%
74	Internet	www.scilit.net	0%
75	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-08-20	0%
76	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-09-24	0%
77	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09	0%
78	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-16	0%
79	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2020-10-30	0%
80	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Educación on 2024-02-27	0%
81	Trabajos entregados	Universidad de Guayaquil on 2024-07-25	0%

82	Internet	repositorio.upt.edu.pe	0%
83	Internet	tema1.sskii.gu.se	0%
84	Trabajos entregados	unifranz on 2024-04-19	0%
85	Internet	www.archdaily.pe	0%
86	Internet	www.chicagotribune.com	0%
87	Internet	www.crianzaysalud.com	0%
88	Internet	www.powtoon.com	0%
89	Internet	www.tdx.cat	0%
90	Internet	zagan.unizar.es	0%
91	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO on 2024-09-07	0%
92	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-04-28	0%
93	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03	0%
94	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-21	0%
95	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-08	0%

96	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-15	0%
97	Trabajos entregados	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2024-10-15	0%
98	Trabajos entregados	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	0%
99	Trabajos entregados	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE o...	0%
100	Internet	aidanhogan.com	0%
101	Internet	cybertesis.unmsm.edu.pe	0%
102	Internet	distancia.udh.edu.pe	0%
103	Internet	docplayer.es	0%
104	Internet	espanol.cdc.gov	0%
105	Internet	philpapers.org	0%
106	Internet	repositorio.uandina.edu.pe	0%
107	Internet	repositorio.uchile.cl	0%
108	Internet	repositorio.uct.edu.pe	0%
109	Internet	repositorio.unc.edu.pe	0%

110	Internet	repositorio.unfv.edu.pe	0%
111	Internet	repositorio.upao.edu.pe	0%
112	Internet	repositorio.urp.edu.pe	0%
113	Internet	tesisenred.net	0%
114	Trabajos entregados	unajma on 2024-08-15	0%
115	Trabajos entregados	uncedu on 2024-05-13	0%
116	Trabajos entregados	unsaac on 2024-10-17	0%
117	Internet	worldwidescience.org	0%
118	Internet	www.criptonoticias.com	0%
119	Internet	www.emfbalancingtechnique.com	0%
120	Internet	www.jufra.cl	0%
121	Internet	www.riosdevida.com	0%
122	Internet	www.semanticscholar.org	0%
123	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2018-06-14	0%

124	Trabajos entregados	Universidad de Guayaquil on 2024-01-22	0%
125	Publicación	Astola Badillo, Paola Cristina. "Efectividad del programa "GPA-RESOL" en el incre...	0%
126	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-11-11	0%
127	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-09-10	0%
128	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2021-06-24	0%
129	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-14	0%
130	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-08-19	0%
131	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Tumbes on 2017-11-23	0%
132	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	0%

39

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE LA REGIÓN ICA



10 **Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración
en niños del nivel inicial de la I.E.P "CAYROS" - 2024**

11

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Br. SARAVIA YATACO, Ana Teodolinda
(<https://orcid.org/0000-0001-8747-5372>)

40

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica

CHINCHA ALTA - PERÚ

2024

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

El panorama actual pone en manifiesto un sector vulnerable de la población, el cual se centra en las infancias, puesto que, durante esta etapa el menor va a desarrollar una serie de habilidades ligadas a cada una de sus áreas cerebrales, contribuyendo a aspectos como su aprendizaje, conducta, afectividad e integración. Sin embargo, es importante considerar que existen diversos factores involucrados a potenciar o afectar el desarrollo infantil. Por ende, uno de los factores involucrados sería la educación, para ello, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022) detalla que a nivel global más de 130 millones de niños de 5 años no han recibido nunca educación preescolar. Asimismo, señala que los 8 primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo del cerebro, donde se prioriza una buena salud, seguridad y aprendizaje relacionado a una educación preescolar eficaz.

De igual manera, dentro del contexto educativo en función a la calidad de enseñanza preescolar, se pudo observar en un estudio realizado en Etiopía, que los factores asociados a esta problemática se centran en las zonas donde se ubican los centros de preescolar, fallas en la infraestructura y el escaso material referente a la malla curricular educativa. También, otros factores se asocian al pago salarial de los docentes, la falta de personal capacitado, la falta de ética al no cumplir con lo que dicta la currícula educativa y la poca participación de las figuras parentales en la educación de los menores (Gemechu, 2020). Por ello, es fundamental el involucramiento de los progenitores en el cuidado, afecto y educación en la infancia para el desarrollo de sus diferentes áreas cognitivas, por ende, se enfatiza una crianza enmarcada en el respeto, atención y apoyo continuo para así evitar complicaciones en sus demás etapas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2022)

En el contexto peruano, una encuesta nacional enfocada en el desarrollo infantil demostró que más del 50% de los infantes entre los 9 a 36 meses no logran establecer una comunicación verbal adecuada en aspectos cognitivos de comprensión y expresión. Asimismo, otro 52% de este sector no llegan a desarrollar un vínculo afectivo seguro con sus progenitores. Por otro lado, más del 60% de los niñas y niños de los 2 a 6 años

17 no han aprendido a regular sus emociones y su conducta en función a experiencias con la frustración y establecimiento de límites (Suárez et., 2020). Del mismo modo, el Instituto Nacional de Estadística e Informática- INEI (2022), reportó que menos del 50% de los infantes entre 2 a 3 años realizan actividades que involucren el juego y el dibujo, no obstante, más del 90% interactúa con juegos estructurados y no estructurados referente a la zona urbana, a diferencia de la zona rural que está representada por el 86%. En este sentido, la educación inicial juega un papel crucial en la trayectoria educativa de los niños, ya que sienta las bases fundamentales para el desarrollo de habilidades esenciales, es así que se hace hincapié, en una sólida formación inicial garantiza una mayor capacidad para adquirir y fortalecer nuevos aprendizajes a lo largo de su formación académica, MINEDU - Ministerio de Educación (2023).

70
68
5
126 En el territorio peruano, el producto de la post pandemia puso en evidencia las falencias en el proceso aprendizaje-enseñanza, en donde se tuvo que retornar a la presencialidad. Siendo así que, el sector educativo tuvo que tomar nuevas medidas para los miles de casos de niños que no presentaban las competencias adecuadas para sus grados escolares (Fundación WIESE, 2022). También, los estudiantes que iniciaban su vida escolar en el nivel inicial presentaban ciertas dificultades de adaptación e integración, por lo cual, fue un reto para los docentes. En contraparte, mediante la Encuesta Continua ECIC-19 se encontró que el 25% de los cuidadores presenta dificultad en la función de sus diferentes actividades parentales. (COPERA Infancia, 2021). Esto a su vez, representa en nuestra sociedad una dificultad en el desarrollo de las competencias de miles de niños.

21
108
14 MINEDU- Ministerio de Educación (2022) Menciona que, en el contexto local, se pudo observar en un centro educativo de Chincha, que la mayoría de niños presentaban dificultades en su integración en lo que compete a su comportamiento funcional dentro de las aulas, practica de valores, convivencia armoniosa con sus pares y el seguimiento de normas. A todo esto, se agrega la falta y/o innovación de estrategias lúdicas por parte de las profesoras y auxiliares. No obstante, no se le resta la participación de las entidades educativas encargadas del diseño curricular educativa. Bajo esta perspectiva, se debe considerar que el programa curricular de educación inicial, se fundamenta en el respeto hacia las necesidades e intereses de los niños y niñas, acompañándolos en su desarrollo integral. Además, se enfoca en crear condiciones

propicias para el aprendizaje, considerando aspectos como la seguridad emocional, la organización del tiempo y el espacio, y la disponibilidad de materiales adecuados.

Es de suma importancia abordar este estudio desde un enfoque pedagógico franciscano, dado que, implica el desarrollo de las competencias humanas que se ajustan al mejoramiento de la problemática observada. Con base en ello, dicho enfoque no solo se concentra en la transmisión de conocimientos, sino también en el cultivo de valores, habilidades emocionales y espirituales. Esto permite que los niños y niñas crezcan de manera equilibrada en todas las áreas del saber (Guerrero, 2022).

Asimismo, en el aula de 5 años de la I.E.P Cayros se detectó que los estudiantes presentan dificultades al momento de socializar e integrarse con los demás individuos, presentando ser egocéntricos y conflictivos. Por ello se requiere implementar estrategias lúdicas para mejorar su comportamiento y socialización. Como señala Díaz et al., (2022) el cual expresa que las estrategias lúdicas mejoran la relación entre pares, originando así una adecuada convivencia. Además, destaca que es necesario aplicar estas estrategias por parte de la plana docente con la intención de generar en los niños y niñas una autoestima saludable, una adecuada gestión emocional y otras habilidades propias del aprendizaje.

1.2. Formulación de Problema: general y específicos

1.2.1. Problema General

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima?

PE02: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento?

PE03: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación??

PE04: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica? Objetivos: general y específicos.

1.3. Objetivos generales y específicos

1.3.1. Objetivo General

OG: Demostrar como las estrategias lúdicas influyen en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE01: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima.

OE02: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento.

OE03: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación.

OE04: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de integración en su dimensión axiológica.

1.4. Importancia del estudio

Las estrategias de entretenimiento juegan un papel importante en las relaciones de los niños. Según este punto de vista, el entorno social y cultural en el que crecen los niños proporciona una base sólida para su desarrollo social y emocional.

Utilizando el método de aprendizaje social de Bandura, estas ideas no sólo mejoran el comportamiento y la confianza en sí mismos de los infantes, sino que también mejoran sus habilidades motoras. Básicamente, el juego constituye la base para

que los niños aprendan observando y practicando en un entorno social, lo que tiene un impacto positivo en su comportamiento y confianza en sí mismos.

En referencia al estudio se enfatiza a los docentes a priorizar las estrategias lúdicas dentro de las aulas, puesto que, predispone un aprendizaje más eficaz, estimulan la creatividad y promueven el desarrollo integral en las infancias. Es primordial la participación tanto de las figuras parentales como del profesorado en la educación inicial.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Teórica

El presente estudio presenta relevancia teórica, dado que, ofrece contenido informativo de las estrategias lúdicas en la práctica de enseñanza inicial con base a un paradigma positivista orientado a la objetividad, neutralidad y medición del conocimiento. Asimismo, estas estrategias permitirán una integración factible entre los niños y niñas.

1.5.2. Práctica

En este aspecto, se llevará a cabo una serie de estrategias que promocionan competencias como una autoestima saludable, control de impulsos, convivencia armoniosa y el ejercicio de valores. Es te aporte, servirá de apoyo para los docentes de preescolar que busquen implementar dichas estrategias con la finalidad de potenciar el desarrollo infantil.

1.5.3. Metodológica

Puesto que, se han elaborado instrumentos que examinan con eficacia las variables del estudio, ajustándose a los parámetros de validez y confiabilidad que propician su aplicabilidad en la población de interés. Del mismo modo, sirve como aporte para futuras investigaciones que requieran alcanzan los mismos objetivos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

110 Enríquez (2021). Cuando los docentes integran la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, facilitan procesos de aprendizaje significativos y vinculados con el dominio del conocimiento. Esto promueve en los estudiantes actitudes críticas y reflexivas dentro del contexto educativo, resultando en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y desarrollo profesional. Un currículo bien diseñado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para el aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes (en este caso, **estudiantes y docentes**) con el objetivo principal de lograr una **comprensión compartida**.

52 Pertenece a una institución que incorpora el currículo evangelizador como una de sus competencias. Nuestro objetivo es ofrecer una educación que refleje los principios y valores de la axiología FIC, asegurando que Dios tenga un lugar central y sea nuestra guía en la vida humana y espiritual. También consideramos las virtudes de **Madre Clara del Corazón de María y Monseñor Alfonso De La Cruz Sardinias** en nuestras acciones. Sin embargo, durante la implementación de las actividades de aprendizaje, se ha observado una falta de valores entre las estudiantes, lo que sugiere una deficiencia en la formación ética en las escuelas.

40 2.1.1. Fundamentos de la Pedagogía Franciscana

A) **El primado de las personas.** Para San Francisco, el bienestar individual superaba la importancia de las reglas, los compromisos religiosos o las prácticas ascéticas. Lotero (2019) destaca que Francisco priorizaba el bienestar humano sobre cualquier otra consideración, San Francisco consideraba que su identidad no era independiente, sino que se formaba y se completaba a través de la interacción con los demás, quienes desempeñaban un papel fundamental en su desarrollo y crecimiento personal (Guerrero, 2021).

119

- B) Respeto por la individualidad de cada persona.** La meta es asegurar la protección de la libertad, la expresión individual y el desarrollo independiente de las habilidades personales. Lotero (2019) indica que el Papa Francisco considera que cada persona es única y tiene una misión significativa. Respetar la singularidad de cada individuo está relacionado con la libertad, la capacidad de tomar iniciativas personales, expresar la creatividad y la inspiración divina presente en cada ser humano (Guerrero, 2021).
- C) Acoger a todos por igual.** De acuerdo con la corriente del radicalismo evangélico, Francisco acogía en su comunidad a personas de diversos orígenes, clases sociales, niveles educativos e incluso prácticas religiosas, siempre que compartieran el deseo de seguir su estilo de vida (Lotero, 2019). Su personalidad irradiaba confianza y demostraba una amistad fraternal con Dios, los seres humanos, los animales, las plantas y hasta los objetos inanimados (Merino, 1982). Su profundo amor por sus seguidores y por todas las criaturas lo convertía en una figura tanto paternal como maternal para cada miembro de su comunidad (Guerrero, 2021).
- D) Evitar la sanción y el castigo y motivar la conversión.** La idea central es modificar la conducta en respuesta a estímulos. Desde la perspectiva de San Francisco, tener una naturaleza bondadosa, sentir un profundo afecto por los demás y poseer una gran confianza en las propias capacidades son aspectos suficientes para identificar los errores y responder apropiadamente a los estímulos presentes (Guerrero, 2021).
- E) Enseñar con la palabra y con el ejemplo.** Para San Francisco, el valor del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para construir, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Él consideraba que compartir conocimiento era la mejor manera de expresar gratitud al Señor por lo que había recibido de Él de forma gratuita (Lotero, 2019). Más allá de simplemente cumplir con los mandamientos, San Francisco abrazaba obligaciones morales y responsabilidades personales basadas en la

responsabilidad individual, fomentando así un sentido de fraternidad (Guerrero, 2021).

F) Las relaciones fraternas. Para San Francisco, el propósito del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para construir, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Él creía que compartir conocimiento era la mejor manera de expresar gratitud al Señor por lo que había recibido de Él de manera gratuita (Loter, 2019). San Francisco iba más allá de simplemente cumplir con los mandamientos, ya que entendía la existencia de obligaciones morales y responsabilidades personales basadas en la responsabilidad individual, las cuales promovían la creación de un sentido de fraternidad (Guerrero, 2021).

G) La libertad. La libertad se entiende como la falta de coerción o presión, rechazando cualquier forma de obligación o imposición. Desde la perspectiva franciscana, se promueve la libertad, la compasión y la disposición a escuchar, subrayando la importancia de priorizar a los hermanos y sus necesidades (Guerrero, 2021).

H) Relacionalidad. Para Francisco, nadie es pasado por alto. Tanto la creación en sí como cada individuo tienen un valor significativo para él; cada uno lleva consigo un mensaje importante. Es un fenómeno naturalmente social pues unifica y coordina sentidos que se comparten en un determinado grupo (Arévalo, 2022). Él visualiza a la persona como parte de una red de relaciones, no como un ser aislado, autosuficiente o completo en sí mismo, sino como el punto central de conexión con el mundo, la humanidad, lo trascendente y uno mismo (Guerrero, 2021).

I) Lo cotidiano. La Pedagogía Franciscana va más allá de enseñar con el propósito de memorizar o retener conceptos; su enfoque radica en explorar las múltiples dimensiones del individuo como alguien capaz de comprender, compartir y otorgar significado a la realidad (Vilchis, 2022), a través de un diálogo interactivo tanto consigo mismo como con lo trascendente y su entorno. Este enfoque pedagógico se relaciona con el optimismo, concebido

como una manifestación de esperanza alimentada por la fe, que amplía las perspectivas (Guerrero, 2021).

2.1.2. La fe en Dios

Barragán-Giraldo (2023). La dedicación de Francisco a Dios se manifiesta en su continua búsqueda de la voluntad divina mediante la lectura y reflexión constante de la Biblia. Celano relata en su obra "En su primera vida", Francisco, al escuchar el Evangelio en el templo, solicitó al sacerdote una explicación detallada para comprenderlo mejor. También San Buenaventura describe cómo Francisco, al entender y asimilar las palabras del Evangelio, experimentó una inmensa alegría y expresó su deseo de vivir de acuerdo con ese mensaje. Francisco, quien escuchaba con frecuencia la Palabra de Dios, buscaba claridad para comprender y compartir el mensaje, siguiendo los consejos del sacerdote y poniéndolos en práctica. Él mismo destacó en la segunda Regla que Dios le había inspirado a vivir conforme al Evangelio, abrazando la pobreza como su estilo de vida y servicio, y como una forma de relacionarse con los demás, incluyendo toda la creación.

2.1.3. Elementos del enfoque de capacidades humanos

- **Razón práctica:** La capacidad de tomar decisiones informadas y diseñar un plan de vida personal, especialmente en situaciones de incertidumbre, implica la habilidad de tomar decisiones de manera autónoma y reflexionar críticamente sobre la dirección que se quiere dar a la propia vida (Guerrero, 2021).
- **Resiliencia educacional:** Adquirir una serie de logros y habilidades tanto personales como profesionales es fundamental para alcanzar el éxito en el ámbito académico, laboral y en la vida en general (Guerrero, 2021).
- **Conocimiento e imaginación:** Significa tener la habilidad de aprender sobre un tema específico y aplicar el pensamiento crítico y la creatividad, utilizando los sentidos, la imaginación, el pensamiento y el razonamiento (Guerrero, 2021).

- 116
- **Disposición al aprendizaje:** Implica demostrar entusiasmo y motivación por el aprendizaje, así como tener una curiosidad activa. Ser un investigador activo implica comprometerse con la exploración y el descubrimiento de conocimiento. Recibir una educación que impulse el desarrollo de estas habilidades y estar en un entorno que fomente la expresión de preferencias y convicciones (Guerrero, 2021).
 - **Respeto, dignidad y reconocimiento:** Implica la habilidad de valorarse a uno mismo y a los demás, así como tener destrezas para comunicarse y persuadir a otros mediante el debate. También conlleva contar con los fundamentos sociales necesarios para evitar la humillación y mantener un sentido de respeto personal (Guerrero, 2021).
 - **Integridad emocional:** Significa desarrollar la capacidad de nutrear emociones que estimulen la imaginación, comprensión, empatía, toma de decisiones y discernimiento. Esto abarca la habilidad de experimentar amor, tristeza, nostalgia, gratitud y una indignación justificada (Guerrero, 2021).
 - **Integridad corporal:** Consiste en garantizar un ambiente educativo de excelencia que promueva la seguridad y la libertad. Asimismo, implica mantener un buen estado de salud, recibir una alimentación adecuada y contar con una vivienda adecuada (Guerrero,2021).
 - **Juego:** Implica tener la habilidad para disfrutar de la risa, el juego y participar en actividades de entretenimiento (Guerrero,2021).
 - **Control sobre el propio entorno:** Significa contar con la capacidad de encontrar placer en la risa, el juego y la participación en actividades de ocio (Guerrero, 2021).

2.1.4. Valores Franciscanos:

Orosco y Rivera (2022). Los valores tienen un rol esencial en el proceso de humanización de las personas, por lo tanto, es nuestra responsabilidad vivir de acuerdo con ellos y aplicarlos en nuestra vida diaria. Cada individuo, en este sentido, debe desarrollar un plan ético para promover la convivencia en armonía, como lo indica el Instituto Interamericano de Derechos Humanos en 2003.

Las instituciones vinculadas a la congregación FIC establecen los principios que nos orientarán al reflexionar sobre nuestras acciones desde una perspectiva evangelizadora.

Estos principios tienen una amplia aplicación porque afectan todo en nuestras vidas.

La Educación Franciscana busca internalizar los valores a través de la convivencia cotidiana con nuestros semejantes. No se trata simplemente de espiritualizar la vida, sino de adoptar un estilo de actuación y relación con los demás, aplicando dichos valores. A través de la acción, se adquieren, mediante el aprendizaje, se interiorizan y al interiorizarse, se produce la transformación de la persona para alcanzar la felicidad de acuerdo con la vocación y la voluntad de Dios, siguiendo el ejemplo de San Francisco.

2.1.5. Pedagogía Franciscana durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje:

Durante la ejecución de las actividades educativas enfocadas en estrategias lúdicas para potenciar la capacidad de integración, se ha observado una marcada falta de valores tales como el respeto, la responsabilidad, la alegría y la solidaridad.

a. Respeto. - El respeto es un valor fundamental que consiste en reconocer los derechos y la dignidad de todos los individuos, así como en asumir la responsabilidad de no dañarlos ni privarlos de asistencia. Para ganar el respeto de los demás, es esencial comenzar por respetar a Dios, su creación y a uno mismo, lo cual promoverá el respeto recíproco. También es crucial respetar la sociedad en su forma actual, así como a las autoridades y las leyes del Estado Peruano (Acosta, 2023).

b. Responsabilidad. - La responsabilidad se deriva de las normas morales que rigen la convivencia humana. Como seres humanos, somos conscientes en distintos grados de nuestro entorno y sus condiciones. En respuesta a esta realidad, actuamos o dejamos de actuar. Es esencial reconocer el deterioro del

planeta, lo cual requiere una respuesta tanto personal como colectiva. Por ejemplo, podemos disminuir nuestra huella ecológica al evitar productos perjudiciales para el medio ambiente o al usar menos el automóvil en determinados días. Esta responsabilidad ética surge de nuestra existencia y de la conciencia del mundo en el que vivimos (Chica, 2022).

c. Alegría. - Generalmente, los bebés reflejan sus interacciones sociales con los cuidadores. Si la madre está contenta, el bebé también lo estará, mostrando vocalizaciones positivas y gestos faciales alegres. Los bebés sonríen y ríen cuando adquieren nuevas habilidades, lo que les produce placer y, a su vez, provoca respuestas amorosas y estimulantes de los cuidadores. Durante el primer año de vida, las expresiones de alegría y felicidad son más frecuentes durante los momentos de juego con los cuidadores. Luego, sonríen y ríen más al interactuar con personas conocidas y, con el tiempo, esta experiencia se extiende a otros adultos (Díaz, 2019).

d. Solidaridad. - Para Francisco, la solidaridad se encuentra íntimamente conectada con la fraternidad, representando el lugar donde manifiesto mi amor y compromiso hacia los demás. Constituye el cimiento de varios valores humanos que hemos cultivado desde la niñez y que se entrelazan con nuestra identidad: la fidelidad, compañerismo, compasión, amistad, afecto y respeto hacia todos.

2.2. Antecedentes del estudio

Se examinaron diversos antecedentes, lo cual reveló una serie de estudios previos relacionados con nuestro proyecto de investigación.

2.2.1. Internacionales

(Rabasco et al., 2023). realizaron un estudio para analizar investigaciones previas sobre las estrategias sociales y de juego de niños en edad preescolar. Utilizando un nuevo proceso de análisis de datos, seleccionaron 34 sitios de 10 países diferentes que cubren el período 2017- 2022. Es decir, cumplimiento de

la ley y crítica constructiva. Concluyeron que el juego es la mejor manera de promover la interacción social entre los niños que están aprendiendo a comportarse bien al comienzo de la socialización en la escuela.

1
25
90
1
2
Panata (2023) pretende identificar estrategias de juego que puedan ayudar a los niños de 3 años a desarrollar la coordinación en el curso 2022-2023. Para ello, utilizaron reseñas de libros como método para obtener información de diversas fuentes, como libros, artículos y trabajos de investigación. La muestra estuvo compuesta por 23 estudiantes de primera infancia y 4 docentes de jardín de infantes. Se desarrolló una guía para recopilar datos de los docentes y utilizar métodos de investigación múltiples, transversales y no experimentales. Los resultados muestran que el 80% de los estudiantes tienen éxito en la coordinación motriz y los docentes conocen la importancia y los beneficios de utilizar estrategias deportivas para mejorar esta área. Ante esta situación hemos creado una guía que contiene 21 juegos diseñados para estimular el desarrollo de la coordinación motriz. Concluyeron que ciertos juegos estaban diseñados para ayudar a mejorar la coordinación motora, lo que tenía un impacto positivo en las relaciones físicas, cognitivas, emocionales y emocionales de los niños de tres años.

37
95
1
54
Ortiz (2022) quiso analizar cómo la enseñanza con juegos afecta el proceso de aprendizaje de sustancias químicas. En esta investigación se adoptó un método mixto, utilizando métodos tanto cuantitativos como cualitativos. En términos de diseño, se tuvieron en cuenta los estudios experimentales y cuasi experimentales que utilizan métodos correlacionales explicativos. La muestra estuvo compuesta por 126 estudiantes de secundaria. Si bien todos los estudiantes del grupo experimental fueron incluidos en el método cuantitativo, se seleccionaron 12 estudiantes como grupo focal en el método cualitativo. Se utilizan técnicas y herramientas de evaluación, como encuestas con preguntas abiertas y semiestructuradas validadas por expertos, y otras encuestas para medir los conocimientos adquiridos, cuya fiabilidad se mide mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Los resultados mostraron que la puntuación media de las preguntas pos test después de utilizar la estrategia del juego fue de 7,17 puntos, mientras que la puntuación media del pre test fue de 3,53 puntos. Se encontró

36 una diferencia significativa (0,000) mediante la prueba de Wilcoxon; Esto
118 sugiere que la estrategia de presentación tiene un impacto positivo en el estudio
de la química y en la comprensión de los estudiantes sobre el impacto valorativo
del curso.

127 (Tabasco et al., 2023). El artículo lleva por título "Estrategias lúdicas y
desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los
6 últimos 5 años", y su propósito es analizar la literatura disponible sobre
6 habilidades sociales y estrategias lúdicas en niños en edad preescolar. Para este
6 fin, se realizó una revisión bibliográfica actualizada, seleccionando 34 fuentes
literarias de 10 países distintos, abarcando el período de 2017 a 2022. Los
6 resultados indican que las estrategias lúdicas son las más adecuadas y educativas
para que los niños pequeños adquieran y desarrollen sus habilidades sociales de
manera efectiva, lo que les permite integrarse en la sociedad, seguir normas,
ejercitar el pensamiento crítico y cultivar una personalidad autónoma. En
6 resumen, se subraya que el juego es fundamental para fortalecer las habilidades
sociales de los niños en edad preescolar, ya que es durante esta etapa escolar
cuando empiezan a socializar, lo que influye en la formación de su
comportamiento y actitudes hacia los demás.

2 Salas (2022). El objetivo principal del estudio es determinar si los
7 estudiantes que participaron en el programa anual de inteligencia emocional
"1EMOTI" (Hurtado y Salas, 2019) experimentan mejoras notables en sus
habilidades emocionales y sociales. La investigación contó con la participación
7 de 90 individuos, compuestos por 45 estudiantes de educación infantil y 45
7 familias de estos estudiantes. Se utilizaron como instrumentos un cuestionario
7 aplicado a las familias para evaluar la empatía infantil, adaptado de Lawrence et
al., (2004), y otro cuestionario dirigido a los estudiantes para medir su
competencia social, basado en el trabajo de Caruana y Tercero (2011). En
7 términos de metodología, se llevó a cabo un diseño cuasi experimental de
pretest-postest con un grupo de control no equivalente. Los resultados señalan
que, después de la ejecución del programa, los niños muestran una interacción
más sociable entre ellos, una expresión más efectiva de sus emociones, una

7 reducción en las conductas violentas y un mayor nivel de empatía, lo que repercute positivamente en su crecimiento emocional y social.

2.2.2. Nacionales

1 Salazar (2023), Este informe de tesis tiene como finalidad analizar la relación entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades educativas especiales en el nivel inicial, desde la perspectiva de los docentes en Cañete en 2023. Para ello, se llevó a cabo una investigación básica con un diseño no experimental y un enfoque cuantitativo. Durante el desarrollo del estudio, se empleó un método inductivo y un diseño de investigación correlacional de corte transversal, enfocándose en dos variables principales: estrategias lúdicas y socialización. La población de estudio consistió en 80 docentes de nivel inicial en Cañete, de los cuales se seleccionó una muestra de 60 docentes. Se prestó especial atención en la selección de la muestra, garantizando la inclusión de niños con necesidades educativas especiales en todas las instituciones de Cañete. Es crucial destacar la importancia de implementar estrategias lúdicas, juegos, disfrute y cumplimiento de normas en el juego desde la planificación de clase, con el objetivo de mejorar la socialización, integración, comunicación y expresión emocional de estos estudiantes. Los resultados mostraron una relación moderadamente positiva entre las estrategias lúdicas y la socialización, con un valor de 0.511 y un nivel de significancia de $p=0.000$, menor a 0.05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, concluyendo que existe una relación significativa entre ambas variables.

2 Palacios (2023), El objetivo principal de la investigación actual fue analizar el efecto de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del centro de idiomas de una universidad en Huancayo en 2021. Este estudio se basó en un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental, utilizando un muestreo no probabilístico intencional. La muestra consistió en 60 estudiantes, distribuidos equitativamente en un grupo experimental de 30 estudiantes de posgrado y un grupo de control de igual tamaño. Se aplicó el instrumento Aprendizaje Significativo del Idioma Portugués (APSIP), validado por tres expertos en el tema y con una confiabilidad de .86. Los resultados

1 mostraron una disminución significativa en el porcentaje de respuestas
24 incorrectas en todas las dimensiones evaluadas: de 44,17% a 29,17% en
representaciones, de 29,15% a 15,82% en conceptos, y de 36% a 17,32% en
1 proposiciones, después de la implementación del programa. Se concluyó que las
actividades lúdicas ejercen una influencia significativa en el aprendizaje
significativo, con un efecto mediado de tamaño considerable ($p=0.001$).

1 Berru (2023), El objetivo de este estudio es introducir estrategias lúdicas
diseñadas para mejorar la socialización de niños de 4 años en una institución
4 educativa ubicada en Lambayeque. La investigación se encuadra dentro del
ámbito de la investigación básica y emplea un diseño cuantitativo-descriptivo
72 con un enfoque propositivo. La muestra estuvo compuesta por 20 estudiantes
seleccionados del nivel inicial de la institución. Se utilizó una Guía de
1 Observación para evaluar la socialización como instrumento para la variable
dependiente, la cual fue validada por expertos y demostró una alta confiabilidad,
1 con un coeficiente alfa de Cronbach de 0.95. Se diseñó un programa llamado
"Estrategias lúdicas para mejorar la socialización", que incluye 12 actividades
estructuradas y dinámicas interactivas. Los resultados del estudio indicaron que,
1 al aplicar el instrumento, el 50% de los niños mostraron un nivel subóptimo de
socialización, mientras que el otro 50% presentó un nivel regular. Estos
1 resultados motivaron la planificación y creación del programa de juegos lúdicos,
1 con el propósito de ayudar a los niños a mejorar su interacción con sus
compañeros y familiares.

1 Ayala (2024) La investigación propone una estrategia educativa para
enriquecer las habilidades socioemocionales de niños en la etapa inicial de una
escuela en Huacho. Se emplea un enfoque metodológico socio crítico y
10 cualitativo, caracterizando así una investigación educativa aplicada con un
diseño descriptivo transversal no experimental. La muestra comprende 60
estudiantes y cuatro docentes de la institución. Entre los métodos utilizados se
encuentran entrevistas y observación. El diagnóstico señala carencias en la
104 autorregulación emocional y conductual de los estudiantes, así como una
10 insuficiente práctica de aprendizaje colaborativo, cooperación y motivación
afectiva en las sesiones de enseñanza. Las categorías predefinidas se

10 fundamentan en diversos marcos teóricos, enfoques y teorías que explican la importancia del desarrollo socioemocional desde la infancia, promoviendo la capacidad de los individuos para identificar y manejar emociones, tomar decisiones responsables y establecer relaciones positivas. El resultado principal consiste en la elaboración de estrategias educativas, compuestas por dos talleres destinados a los docentes y cinco estrategias dirigidas a los estudiantes, con el propósito de mejorar el desarrollo de las sesiones educativas. Estas estrategias incorporan actividades lúdicas, expresión, psicomotricidad y movimiento, lo que facilitará el desempeño de los educadores. En resumen, el estudio se centra en resolver problemas a través de la implementación de estrategias educativas para fomentar habilidades socioemocionales en niños, con un enfoque orientado hacia la educación y la formación.

63

22

1

1

130

37

1

Tomala (2022), El objetivo principal de la investigación titulada "Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022" es examinar la conexión entre los juegos lúdicos y la inteligencia interpersonal en niños de esa edad en una escuela en Playas durante el año 2022. La muestra incluyó a 60 estudiantes, quienes completaron cuestionarios para medir las variables de actividades lúdicas e inteligencia interpersonal. Este estudio se enmarca en una investigación de tipo correlacional asociativa y utiliza el Coeficiente de Correlación de Rho Spearman para calcular la relación entre las variables. Los resultados indican una correlación moderadamente significativa entre las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de la Unidad Educativa de Playas en 2022, con un coeficiente de correlación de 0.653.

101 2.3. Bases Teóricas

2.3.1. Estrategias lúdicas

Días & Ramírez (2023), las actividades de recreación constituyen estrategias educativas de gran importancia en la educación inicial. Estas actividades tienen la capacidad de establecer un entorno completo y seguro para los estudiantes, estimulando el interés en diversas áreas del conocimiento y fomentando emociones positivas. Además, contribuyen al desarrollo en ámbitos

55 como el lenguaje y la psicomotricidad, así como en aspectos cognitivos, mejorando la habilidad de comunicación y expresión de los niños en su entorno. Participar en actividades recreativas también promueve el pensamiento colaborativo al abordar problemas planteados. A través del juego y las actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de expresar sus emociones y puntos de vista, enriqueciendo así el proceso de enseñanza y aprendizaje.

105 13 Asimismo, las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo del cerebro y las funciones ejecutivas categorizando sus 4 dominios interdependientes los cuales son: procesamiento de la información, control atencional, flexibilidad cognitiva y establecimiento de objetivos.

1 2.3.2. Dimensiones de las actividades lúdicas

a. Dimensión 1: Juego motor

1 1 Berru (2023) Se trata del desplazamiento físico que ocurre durante el juego, donde la práctica de la actividad contribuye al desarrollo de la destreza motriz. El juego motor en los niños pequeños implica la mejora progresiva del movimiento y la coordinación motora de manera entretenida. A medida que los niños dominan el juego, también perfeccionan sus habilidades sensoriales, lo que les permite mejorar su coordinación motora y su control corporal en contextos lúdicos.

b. Dimensión 2: Juego social

Berru (2023) Los juegos que fomentan la comunicación son aquellos que facilitan la interacción social, permitiendo a los niños relacionarse entre sí. Estos juegos se definen por las actividades específicas que los niños realizan, generalmente en el entorno familiar, al participar en juegos elegidos por ellos mismos. Específicamente en el caso de los niños pequeños, su interacción se basa en los juegos, lo que les permite comunicarse abiertamente y desarrollar habilidades de comunicación. A través de esta interacción, los niños aprenden a comportarse adecuadamente y a conocerse mutuamente, estableciendo un lenguaje común que les permite expresarse y comunicarse de manera efectiva.

c. Dimensión 3: Juego emocional

124

1

1

Berru (2023) El juego infantil permite a los niños expresar sus sentimientos, experiencias y pensamientos, lo que contribuye al control emocional y facilita la asimilación y maduración de las situaciones que experimentan. La recreación infantil proporciona a los estudiantes la oportunidad de desenvolverse libremente y canalizar su energía de manera positiva, aliviando la tensión. Dado que los niños enfrentan numerosas dificultades en su vida diaria, la recreación se convierte en un momento único para encontrar equilibrio mental y autocontrol. Además, el juego es una forma de desarrollar la personalidad al aprender a controlar las emociones, aumentar la autoestima, fomentar la aceptación de uno mismo y mejorar el auto concepto, lo que permite un equilibrio emocional.

2.3.3. Importancias de las estrategias lúdicas.

31

114

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego proporciona a los niños una oportunidad invaluable para explorar su entorno, estimulando su creatividad, pensamiento crítico y competencias lingüísticas. Además de promover estas habilidades, el juego les ayuda a aprender a convivir con otros y a internalizar valores fundamentales para su desarrollo en la vida diaria. Es ampliamente reconocido como una herramienta esencial en el crecimiento y desarrollo infantil, y se adapta de manera natural a los cambios en el entorno. Desde una edad temprana, el juego contribuye al desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos como la motricidad, el intelecto y las habilidades sociales, lo que facilita un aprendizaje activo y participativo. López (2022) sugiere que, a través de diversas actividades lúdicas, es posible estimular el desarrollo de habilidades motoras que son beneficiosas para las actividades diarias, como atarse los zapatos, cepillarse los dientes o utilizar cubiertos. Un adecuado progreso en el desarrollo motor proporciona a los niños autonomía y confianza, permitiéndoles avanzar de lo simple a lo complejo con seguridad.

2.3.4. Actividades lúdicas en el aula

De acuerdo con Dávila & Mendoza (2021), las actividades en el aula permiten a los alumnos investigar de manera que fomente su desarrollo. Estas actividades deben diseñarse de manera que despierten el interés de los niños y los involucren activamente en la clase. Algunas de las actividades lúdicas que se pueden llevar a cabo en el aula incluyen "Juego con letras y números" y "Los símbolos de mi abuelo". Estas actividades no solo sirven como herramientas metodológicas para los docentes, sino que también motivan a los niños, generando entusiasmo por asistir a la escuela y contribuyendo a su proceso de aprendizaje. Además, fomentan la participación activa en el aula, lo que promueve el desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos intelectuales, morales, sociales y cognitivos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas para la vida. Para alcanzar los objetivos establecidos en la investigación, se proponen actividades innovadoras que motiven tanto a los docentes como a los niños en el aula. Estos juegos se llevarán a cabo con material didáctico seguro, permitiendo que los niños adquieran nuevos conocimientos y prácticas. Cuando una persona puede expresarse a través de diversas actividades, tiene más oportunidades de fortalecer su personalidad y ganar confianza en sí misma.

2.3.5. Teoría que sustentan a las estrategias lúdicas

a. Teoría de Piaget (1973):

Rojas (2023), el pensamiento de Piaget se asocia con las estrategias lúdicas mediante el uso de juegos y juguetes. Ellos sostienen que estos elementos son considerados beneficiosos para el desarrollo integral de los niños. Además, incorporaron estos mecanismos en el análisis y la reflexión sobre el proceso de la infancia. El juego se define por la incorporación de los principios de la materialidad.

b. Teoría de Vygotsky (1982):

Rojas (2023), sostiene que el juego es una herramienta y recurso sociocultural. Destaca que las estrategias lúdicas impulsan el desarrollo

psicológico de los niños, promoviendo el progreso en habilidades, comprensión, atención y pensamiento independiente. Para Vygotsky, a través del juego, el niño crea su propia experiencia y existencia tanto en el ámbito colectivo como educativo.

c. Teoría de Montessori (1909):

45
45
Rojas (2023), sostiene que, mediante el juego, los niños comprenden de manera confiable lo que aprenden sobre su entorno. Así, experimentan nuevos comportamientos, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. Por lo tanto, el juego facilita el desarrollo del aprendizaje.

d. Teoría de Rousseau (1959):

Rojas (2023), subraya que el juego no se integra completamente en la educación, pero desempeña un papel muy importante en la actividad estudiantil. Por esta razón, se utiliza en la educación, aunque su incorporación aún no es total.

e. Teoría de Freud (1899):

Rojas (2023), señaló que el niño, a través del juego, logra dominar los eventos, adoptando una actitud paciente para intentar manejar la situación. Además, destacó que el juego permite al niño utilizarlo como herramienta para controlar ciertos acontecimientos que le resultaron angustiosos.

2.3.6. Capacidad de integración

Alanya (2022) Definió la integración de la educación como un proceso emocional que tiene como objetivo combinar la educación general y especial para brindar servicios apropiados para la educación de todos los niños. Se define como un apoyo para la socialización entre los infantes y se define como el progreso y la individualidad de la integración temporal, el liderazgo y la relación

de un grupo particular de niños con sus compañeros, involucrando también a los miembros de su comunidad.

Por otro lado, la socialización combina diferentes procesos de desarrollo y aprendizaje. Con el único fin de convertir al infante en una persona crítica y sobre todo que tenga la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás individuos, mejorando de esta manera las habilidades sociales.

2.3.7. Dimensiones de la capacidad de integración

➤ Dimensión 1: Autoestima

Uno de los componentes más importantes de la socialización es reconocer que eres valioso y significativo para los demás, lo que a su vez incrementa tu autoestima. Esta autoestima se basa en la imagen que proyectas y en cómo los demás te perciben. Es fundamental que las personas cuiden sus relaciones con sus semejantes, fomentando el liderazgo, la empatía y la cooperación. A través de estas interacciones, los individuos construyen su propio valor, basado en las experiencias vividas y en la valoración sustancial que tienen de sí mismos (Berru, 2023).

➤ Dimensión 2: Comportamiento

Estas actitudes son las que desarrollan el autocontrol necesario para mantener una vida social adecuada y ser aceptado dentro de un grupo social, permitiendo discernir entre lo correcto y lo incorrecto. Los niños pueden sentir culpa, miedo o autocastigo cuando no siguen ciertas reglas. Las relaciones con los demás muestran la importancia de la honestidad, seguir reglas y no contradecir a los demás (Berru, 2023).

➤ Dimensión 3: Identificación

El proceso psicológico que transforma a una persona en la conducta de los demás conduce a la integración de los pensamientos, sentimientos, tradiciones y valores del grupo al que pertenece la persona. De esta manera, el niño comienza a aceptar sus derechos, responsabilidades, límites de su

conducta, derechos y, lo más importante, responsabilidad por las consecuencias de sus acciones, palabras y rostro personal (Berru, 2023).

➤ **Dimensión 4: Axiología**

Es una cualidad inherente a una realidad, ya sea un objeto o un sujeto. De esta manera, los objetos y sujetos se valoran según sus características. La axiología se enfoca en el estudio de los valores, su naturaleza y los juicios que se derivan de ellos. Un valor se considera un criterio para hacer un juicio, lo que vincula la axiología con la ética. Esta disciplina se utiliza para identificar y medir los valores, analizando cómo las personas determinan el valor que otorgan a las cosas. A través de la axiología, se pueden establecer parámetros que ayudan a comprender el pensamiento humano. Existen valores subjetivos, objetivos, dinámicos, permanentes y otros tipos, que se organizan de distintas maneras en cada individuo e influyen en su comportamiento. La suma de estos comportamientos define el modo de acción de una sociedad, y al entender cómo se establecen los valores, la axiología puede contribuir a modificar las acciones desde una perspectiva ética (Orrego, 2023).

2.3.8. Importancia de la Capacidad de integración

El juego y la socialización en preescolar son fundamentales para todos los niños, ya que representan una excelente manera de comprender y relacionarse con el mundo que los rodea. A través de símbolos y mímicas, los niños pueden asumir diferentes roles, lo que les permite sentirse dueños de su propio destino e imaginar diversos papeles, especialmente aquellos de su entorno, como los de padres, maestros y compañeros de escuela (Berru, 2023).

2.3.9. Integración en los juegos

Como se ha mencionado previamente, la integración escolar implica que el niño se ajuste a un entorno distinto al familiar, lo que puede causar ansiedad y sensaciones de pérdida al separarse de sus principales figuras de afecto. Asimismo, puede experimentar sentimientos de abandono al no tener una percepción del tiempo y no poder anticipar cuándo regresarán por él sus

familiares (Junta de Portavoces, 2019). Por consiguiente, una estrategia efectiva para facilitar la adaptación del niño al entorno preescolar es mediante juegos y actividades recreativas. Estas actividades fomentan la interacción del niño con sus compañeros y maestros, así como la internalización de normas, valores y conocimientos que fortalecen su desarrollo cognitivo, físico y social. Además, los juegos estimulan la expresión verbal del niño, lo que potencia su comunicación y relaciones emocionales con sus compañeros y educadores. Asimismo, el juego promueve la integración social al requerir la interacción entre los participantes, lo que contribuye a la socialización de los individuos. En resumen, el juego se presenta como un vehículo de integración debido a su naturaleza libre, que permite a cada niño asumir roles según sus preferencias y habilidades, estableciendo así las bases de la socialización en estas etapas tempranas (Santillan, 2024).

2.3.10. Beneficios de la integración en la educación

- Promueve el desarrollo de competencias sociales: El niño tiene la oportunidad de interactuar con sus compañeros desde diferentes perspectivas y habilidades, lo que le permite desarrollar la empatía, la tolerancia y la comunicación afectiva.
- Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a respetar las diferencias y a apreciar la diversidad.
- Además, se observa una mejora en su rendimiento académico, ya que se siente cómodo compartiendo el mismo entorno educativo, lo que le proporciona oportunidades de aprendizaje enriquecedoras (CENTRO RIE, 2020).
- También facilita el establecimiento de nuevas conexiones afectivas con adultos y otros niños, promoviendo relaciones saludables entre compañeros y fortaleciendo el vínculo positivo con los docentes.
- Del mismo modo, contribuye al desarrollo de la independencia del alumno al permitirle manejar y aceptar las exigencias académicas mientras participa en diversas actividades.
- Por último, fomenta el aprendizaje cooperativo.

2.3.11. Teorías de la capacidad de integración

- 109
- a. **La teoría Sociocultural de Vygotsky:** Se enfoca en la interacción social de los niños. Berru (2023), los estudiantes tienen habilidades divertidas como la inteligencia, la memoria, el pensamiento y la imaginación. Estas habilidades se ven directamente afectadas por las personas, la educación y la cultura que influyen en su desarrollo. Vygotsky sugirió que la relación entre los niños está determinada por el entorno y el entorno en el que crecen.
- 51
- 81
- b. **La teoría del aprendizaje social de Bandura:** postula que los niños adquieren conocimientos principalmente a través de su interacción con el entorno social. En este contexto, se destaca la importancia de observar y recibir refuerzos por las conductas que exhiben, lo que contribuye al desarrollo interno del individuo. Este proceso se basa en las interacciones cognitivas que ocurren entre los niños y diversos contextos, como sus familias, amigos, escuela e incluso la iglesia, donde interactúan con sus pares (Peredo, 2019).
- 89

2.4. Definición de términos básicos

- 112
- A. **Autoestima:** Es un sentimiento valorativo sobre nuestro ser, sobre quiénes somos, y abarca el conjunto de características corporales, mentales y espirituales que conforman nuestra personalidad (Huamán, 2022).
- 14
- B. **Axiología:** Cuando los niños se encuentran ante retos emocionales complicados, a menudo emplean el juego como un medio de expresión. Concederles tiempo para jugar les ofrece la posibilidad de indagar y comprender emociones como el dolor, el miedo o la pérdida, mientras conservan su inocencia y vitalidad infantil (Burgos, 2024).
- 32
- C. **Capacidad de integración:** La diversidad contribuye a enriquecer la experiencia de los niños al promover su comprensión y aprecio por la diversidad, lo que, a su vez, puede fortalecer su capacidad para interactuar y colaborar eficazmente con personas de distintos trasfondos culturales y sociales (Intriago, 2022).

D. Comportamiento:

En psicología, comportamiento o comportamiento se refiere a diversas reacciones que ocurren en el cuerpo ante estímulos que pueden estar presentes o no. Esta conducta puede ser consciente o inconsciente, dependiendo de la situación que la afecte.

E. Dimensiones: Las dimensiones son los componentes que constituyen una variable compleja y que se desglosan para su medición. Estas dimensiones se establecen considerando los distintos aspectos, tipos o fases que conforman esa variable compleja.

F. Estrategias lúdicas: Las estrategias lúdicas engloban diversos enfoques que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, y la utilización de dramatizaciones, entre otros recursos. Estas tácticas son aplicadas por los educadores con el propósito de potenciar los procesos de aprendizaje, el desarrollo de conocimientos y la adquisición de habilidades de los alumnos, tanto dentro como fuera del salón de clases.

G. Identificación: El conjunto de rasgos, aptitudes, habilidades y competencias que identifican a un individuo, se va desarrollando durante los primeros años de vida. Este proceso comienza cuando el niño reconoce su propia existencia como una entidad separada de los demás, y comienza a definir su propia identidad.

H. Integración: La integración social implica la habilidad de comunicarse, cooperar, colaborar y participar en actividades compartidas de manera positiva y constructiva. No se reduce únicamente a cumplir con las normas y valores de la sociedad, sino que también incluye contribuir al progreso y al bienestar de esa misma sociedad.

I. Juego emocional: Cuando los niños se enfrentan a desafíos emocionales complejos, a veces recurren al juego como una forma de expresión. Permitirles tener tiempo para jugar les brinda la oportunidad de explorar y comprender sentimientos como el dolor, el miedo o la pérdida, al tiempo que mantienen su inocencia y espíritu infantil.

J. Juego motor: El juego motor se destaca como uno de los más cruciales debido a sus atributos que abarcan diversas áreas de desarrollo del estudiante, no limitándose únicamente a lo motriz (Romero, 2022).

11 **K. Juego social:** Implica una actividad recreativa que requiere la participación de dos o más personas y generalmente se desarrolla en ambientes cerrados o bajo techo. Este tipo de juegos incluye principalmente actividades de salón y de mesa, pero no abarca los juegos deportivos que se centran en la destreza física y el esfuerzo muscular de los jugadores.

4 **L. Metodología:** La metodología de la investigación es el método que se utiliza para abordar un problema de investigación, recolectando datos mediante diversas técnicas, interpretando esos datos y obteniendo conclusiones. En resumen, la metodología de la investigación es el plan de un estudio o investigación.

12 **M. Pedagogía:** Los valores son normas o principios que guían el comportamiento, el carácter y el pensamiento de individuos y sociedades. Entre los valores más significativos se incluyen la responsabilidad, la justicia, la lealtad y la paz.

4 **N. Teoría:** Consisten en conjuntos de afirmaciones interrelacionadas que definen, describen, vinculan y explican fenómenos de interés. Las funciones de una teoría incluyen la descripción de los fenómenos estudiados, la identificación de sus relaciones y la determinación de sus causas.

91 **Ñ. Valores:** Los valores son normas o principios que guían el comportamiento, el carácter y el pensamiento de individuos y sociedades. Entre los valores más significativos se incluyen la responsabilidad, la justicia, la lealtad y la paz.

3

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I-E “Cayros” 2024.

5

3.1.2. Hipótesis Específicas

HE01: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima.

3

HE02: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento.

3

HE03: 3. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación.

3

HE04: 4. Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.

3

3.2. Variables

3.2.1. Variable I: ESTRATEGIAS LÚDICAS

12

Se establece que las metodologías y didácticas que un docente puede emplear en el proceso de enseñanza y aprendizaje son esenciales para la transformación educativa, facilitando un entorno propicio para la adquisición de conocimientos en todas las áreas del currículo de este nivel educativo.

67

De acuerdo con euro innova (2020), las estrategias didácticas son procedimientos formales y estructurados que tienen como objetivo desarrollar uno o varios procesos de aprendizaje en las escuelas. Estas estrategias ofrecen a

los alumnos alternativas motivadoras para resolver las actividades propuestas, permitiéndoles procesar y retener la información de manera ordenada.

29
121
En síntesis, las estrategias de aprendizaje son procesos y modelos de aprendizaje que mejoran la capacidad de organizar la información de manera efectiva. Estas estrategias permiten a los estudiantes desarrollar una comprensión de nuevos conceptos, centrarse en los objetivos del aula, aprender técnicas de resolución de problemas y utilizarlas en el futuro. Se producen aprendizajes importantes en este nivel de educación y más allá.

3.2.2. Dimensiones de las variables:

a. Dimensión 1: Juego motor

87
103
Estos tipos de juegos aparecen de manera espontánea en los niños desde las primeras semanas de vida, cuando comienzan a repetir movimientos y gestos inicialmente involuntarios. Almora & Quispe (2019) señalan que "estos juegos evolucionan significativamente los dos primeros años de vida continúan hasta la niñez y la adolescencia. Actividades como caminar, correr, saltar, gatear, rodar, empujar y tirar se encuentran entre las actividades favoritas de los niños porque les permiten desarrollar nuevas habilidades motoras y aliviar tensiones.

b. Dimensión 2: Juego social

Veramendi (2024). El juego constituye una experiencia agradable y sin restricciones donde los niños utilizan su imaginación para representar situaciones cotidianas que enfrentan en su día a día. Esta práctica es esencial para el desarrollo de sus destrezas emocionales y sociales, además de contribuir significativamente a su progreso cognitivo en diferentes actividades en la que una persona se relaciona con otros, estableciendo una comunicación efectiva y mejorando sus habilidades sociales. Implica actuar de manera asertiva en diversas circunstancias que puedan surgir.

c. Dimensión 3: Juego emocional

A través del juego, los niños manifiestan y comprenden sus emociones, además de aprender y ensayar situaciones que involucran habilidades emocionales y sociales. Estas habilidades actúan como herramientas efectivas que facilitan la toma de decisiones, promueven la empatía con sus pares y permiten identificar emociones negativas. A continuación, se mencionan algunos juegos que los padres pueden utilizar para fomentar adecuadamente el desarrollo emocional de sus hijos. Veramendi (2024).

3.2.3. Variable 2: CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN

Eche (2019). La NARC (Asociación Nacional de Ciudadanos Retrasados, EE. UU.), según citado por (Herramientas Pedagógicas, s.f), describe la integración como un enfoque filosófico o principio que se implementa proporcionando una variedad de opciones educativas y clases adaptadas a las necesidades educativas individuales de cada estudiante. Esta práctica facilita una integración óptima en términos de instrucción, tiempo y socialización entre los estudiantes con discapacidades y aquellos sin ellas durante el horario escolar regular.

3.2.4. Dimensiones de las variables:

a. Dimensión 1: Autoestima

Huamán (2022). Indica que la autoestima es esencial para los seres humanos y está influenciada mediante una combinación de recursos internos y externos. Además, describe la autoestima como un proceso en constante cambio y complejo, que se desarrolla y evoluciona a lo largo de toda la vida. En resumen, la autoestima representa el nivel de valoración y aprecio que una persona tiene hacia sí misma, siendo una parte importante de la personalidad de cada uno. La autoestima es una característica esencial que contribuye a definir nuestra identidad como seres humanos.

b. Dimensión 2: Comportamiento

117 Para entender a fondo los problemas de conducta en la infancia, es esencial tener en cuenta el contexto evolutivo. Campbell (2006) afirma que el desarrollo normal sirve como un punto de referencia para examinar las diferencias individuales en los procesos y resultados que pueden estar relacionados con la aparición temprana y la continuidad de problemas de conducta en algunos niños. Por tanto, se destaca la importancia de los procesos de desarrollo universales como un marco para comprender las diferencias individuales que, a veces, pueden ser indicativos de problemas que surgen en la primera infancia.

c. Dimensión 3: Identificación

26 Yauricasa (2021). De acuerdo con MINEDU- Ministerio de Educación (2015), se destaca que para que un estudiante pueda afirmar y valorar su propia identidad, es crucial que se conozca y se aprecie así mismo. Esto implica un reconocimiento de las diversas facetas que lo conforman, así como de su trasfondo histórico y cultural, lo cual le otorga un sentido de arraigo. Además, implica aprender a manejar adecuadamente tanto sus emociones como su comportamiento en las interacciones con los demás. Por su parte, MINEDU (2016) proporciona una conceptualización detallada de esta variable, indicando que se refiere al momento en que el niño logra no solo reconocer, sino también valorar, su forma de sentir, pensar y actuar, partiendo de la identificación de las distintas dimensiones que conforman su identidad (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras). Este proceso se da a medida que interactúa de manera constante con las personas que lo rodean y los diversos entornos en los que se desenvuelve, ya sea en su familia, en la escuela o en su comunidad.

d. Dimensión 4: Axiología

41
33 La axiología examina no sólo los buenos resultados sino también los malos, examinando los principios que nos hacen pensar que algo es importante o indigno y

considera las bases de esta decisión. Algunos ejemplos de valores objetivos son la bondad, la verdad y la belleza. Sólo cuando representan un propósito (a menudo caracterizado por la voluntad personal) se consideran importantes. Además, los valores pueden ser fijos largos o dinámicos (Burgos, 2024).

100

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS DIDÁCTICOS	Vinces (2022) refiere que las estrategias lúdicas tienen un papel muy importante para la socialización de los infantes, el cual el entorno y la sociedad que los rodea es el escenario adecuado para interacción de los mismos. Colocando en práctica el aprendizaje social de Bandura, reforzando su conducta, autoestima y habilidades motrices.	Los Para evaluar la variable las estrategias lúdicas, se elaboró un instrumento, considerando los aspectos conceptuales expuestos por Tobón (2017), quienes considero el juego motor, juego social y juego emocional, como componentes que se consideran como las dimensiones en la presente investigación, el instrumento corresponde a la escala ordinal, su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 15 minutos, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4), siempre(5).	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> Realiza pequeños circuitos según las indicaciones. Relaciona movimientos corporales al ritmo de la música. 	1,2,3,4,5 6, 7, 8, 9, 10	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)	Guía de observación
			Juego social	<ul style="list-style-type: none"> Trabaja en equipo. Comparte los materiales. Interactúa de manera verbal con sus compañeros. 	11, 12, 13 14, 15, 16, 17		
			Juego emocional	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra alegría al socializar con sus demás compañeros. Comparte de manera espontánea sus vivencias. 	18, 19, 20, 21 22, 23, 24		
			Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona de manera positiva con sus compañeros. Demuestra buena actitud ante la realización de la actividad. 	1, 2, 3 4, 5, 6, 7		
			Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> Respeto los acuerdos establecidos. Se mantiene atento(a) en la ejecución de la actividad. 	8, 9, 10 10, 11, 12		
			Identificación	<ul style="list-style-type: none"> Se identifica así mismo. Busca estrategias para resolver un problema presentado. 	13, 14, 15, 16 17, 18, 19		
CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN	La integración es un proceso psicológico que demuestra la relación de las actitudes, valores y socialización con los semejantes, en donde el	Respecto a la segunda variable Integración se elaboró una guía de observación de acuerdo con lo planteado por Fernández y Baptista (2014), considerando tres dimensiones de		<ul style="list-style-type: none"> Pone en práctica los valores franciscanos. 	20, 21	Casi Siempre (4) Siempre (5)	Guía de observación

1

1

	<p>infante se integra con sus demás compañeros de manera armoniosa siguiendo pautas, respetando reglas y demostrando responsabilidades (Martínez, 2022).</p>	<p>acuerdo con el marco teórico sustentado por el autor base, autoestima, comportamiento e identificación, corresponde a escala ordinal y su aplicación está prevista para ejecutarse en un tiempo promedio de 20 minutos, utilizando la técnica de observación y siendo utilizada el instrumento de guía de observación, cuya calificación de respuestas es Nunca (1), Casi Nunca (2), A veces (3), Casi Siempre (4), Siempre (5).</p>	<p>Axiológica</p>				
				<p>Se identifica como hijo amado por Dios</p>	<p>22, 23, 24</p>		

3

34

3

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la investigación

En nuestra investigación, nos hemos inclinado por un enfoque cuantitativo. Esto nos ha permitido recolectar datos numéricos y aplicar métodos estadísticos para analizarlos, lo que ha mejorado la precisión y la confiabilidad de nuestros resultados.

Se optó por un enfoque cuantitativo para la investigación, por ende, los datos relacionados con las estrategias lúdicas y capacidad de integración podían ser medidos numéricamente. En este sentido, fue esencial utilizar un guía de observación. Según lo planteado por Sánchez (2019), este enfoque se basa en la realización de mediciones mediante métodos estadísticos, lo que posibilita obtener descripciones y relaciones de manera imparcial mediante cálculos exactos.

4.2. Método

En nuestro estudio, aplicamos el enfoque hipotético-deductivo para verificar si las hipótesis planteadas están relacionadas con los resultados obtenidos mediante la experimentación directa con el objeto de estudio. Este método lógico, según Tamayo (2014) mencionado por Castillo (2022), describe el proceso científico basado en un ciclo que incluye inducción, deducción e inducción nuevamente para establecer y confirmar o refutar hipótesis. Esta metodología requiere que el científico combine la reflexión con el análisis racional.

4.3. Tipo de investigación

Ander (2011), referenciado por Angulo (2024), el estudio mencionado en este texto se enmarca dentro de la investigación aplicada. Su objetivo es analizar una situación específica para identificar necesidades y problemas, con la intención de aplicar el conocimiento obtenido de manera práctica. Este tipo de investigación busca comprender para intervenir, ya sea cambiando, manteniendo, reformando o ajustando aspectos de la realidad social.

79

24

4.4. Diseño de investigación

La investigación cuasi-experimental se caracteriza por realizar una prueba previa (pre test), seguida de la aplicación del tratamiento experimental. Posteriormente, se evalúa el cambio mediante una prueba posterior (pos test). Este método incluye tanto un grupo experimental como un grupo de control. Al finalizar el experimento, se lleva a cabo una evaluación en relación con la variable dependiente de la investigación para ambos grupos (Rojas, 2023).

A. Cuasi-experimental

Los diseños cuasi-experimentales, fundamentales en la investigación aplicada, son modelos de estudio que no emplean la aleatorización. Debido a esto, no se puede asegurar la equivalencia inicial entre los grupos, a diferencia de los diseños experimentales. Cook y Campbell (1986), Benmarhnia y Fuller (2020), consideran los cuasi-experimentos como una alternativa a los experimentos con asignación aleatoria en contextos sociales donde es difícil alcanzar un control experimental completo. Un ejemplo de este tipo de diseño es el cuasi-experimental de dos grupos no equivalentes con pretest y postest.

Tabla 1

Formula Cuasi Experimental

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

La población se define como el conjunto de personas u objetos que se seleccionan para ser estudiados con el fin de generalizar los resultados de acuerdo a ciertas especificaciones. La elección de la población no solo se basa en los objetivos de la investigación, sino también en consideraciones prácticas. Es crucial que esta selección esté fundamentada en la formulación del problema y tome en cuenta claramente las características relevantes en términos de contenido, ubicación y periodo temporal (Hernández et al., 2014, citado en Flores, 2023).

En este caso, el ámbito de estudio es la Institución Educativa Particular Cayros, que ofrece educación en los niveles inicial, primario. El enfoque de esta investigación se dirige hacia el nivel inicial, específicamente en el aula de niños de 5 años, con un promedio total de 104 estudiantes en el nivel inicial.

4.5.2. Muestra

La muestra es un subgrupo que el investigador elige como una muestra representativa del total de la población (Arias & Covinos, 2021).

A. Muestreo

Es el censo como una investigación científica que implica el análisis de todos los casos que conforman la población o universo. En este estudio, se tomaron en cuenta todos los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cayros como parte de la muestra, utilizando la edad y el sexo como criterios de inclusión (Rojas & Saldaña, 2023).

Tabla 2*Muestra*

GRUPO	5 años	TOTAL
EXPERIMENTAL	17	17
TOTAL:		17

Se aplicaron los siguientes criterios para elegir la muestra del grupo experimental.

Criterios de inclusión para grupo experimental

- Niños y niñas matriculadas en el nivel inicial de la institución educativa privada “Cayros”.
- Niños y niñas con asistencia permanente.
- Timidez al momento de socializar
- Egocentrismo al compartir materiales.
- Horario de ejecución durante el horario del área de Personal social.

Criterios de exclusión

- Cronograma de actividades planteadas por la institución Educativa.
- Falta de tiempo
- Inasistencia de algunos niños por enfermedad.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Baena (2017), citado por Chipana (2023) define la técnica como la utilización de métodos para obtener información del grupo de estudio con el fin de alcanzar los objetivos de investigación. En este caso, se empleó la guía de observación como técnica de investigación. Respecto al instrumento, según Cisneros-Caicedo et al., (2022) estos son herramientas utilizadas en toda investigación, constituyendo recursos que facilitan el acceso a la información necesaria.

4.6.1. La Técnica:

La técnica de observación consiste en un conjunto de acciones o procedimientos que permiten obtener información relevante. Por ello, en esta investigación se utilizó la técnica de observación (Malca, 2021).

- **La Observación,** La observación es un método empírico que consiste en examinar cuidadosamente los hechos o fenómenos, recolectar y registrar la información obtenida, y luego analizarla. Es crucial en cualquier investigación, ya que brinda al investigador una gran cantidad de datos. Para realizar una observación efectiva, es fundamental tener en cuenta lo que se desea observar en relación con los objetivos del estudio (Fernández, 2021).
- **Observación directa,** Este enfoque consiste en recolectar datos sobre el tema de estudio sin acercarse demasiado ni alterar el entorno en el que se encuentra, ya que hacerlo podría sesgar la información.
- **Observación participativa,** Mediante este método, el investigador observa el entorno y comparte experiencias directas con los participantes de la investigación, proporcionando conocimientos que les ayudarán a interpretar el estudio basándose en sus propias percepciones.

4.6.2. El instrumento:

Según la información proporcionada por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH, 2019), Flores (2023), la ficha de observación es un recurso estructurado que contiene ítems específicos para la evaluación. Este instrumento se emplea para determinar únicamente la presencia o ausencia de estos criterios mediante una escala tricotómica que ofrece tres opciones: nunca, a veces y siempre. Resulta útil para valorar actividades, acciones, procesos, productos de aprendizaje o conductas. Se considera un método de evaluación dentro de los procedimientos de observación.

En el marco de esta investigación, se ha utilizado una guía de observación que contiene 24 ítems para la variable de Estrategias lúdicas y otros 24 ítems para evaluar la capacidad de integración.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Los datos recopilados fueron estructurados mediante técnicas de marcado. Se emplearon las utilidades de Microsoft Excel y el software estadístico SPSS. Se llevó a cabo un análisis de los datos utilizando métodos estadísticos.

Excel

Para examinar los resultados, se utilizó una guía de observación como herramienta. Los datos se introdujeron en Microsoft Excel, donde se realizaron la tabulación, la creación de gráficos, así como el análisis e interpretación requeridos. Por último, se elaboró el informe de la tesis (Pacompiá, 2023).

SPSS

Pacompiá (2023) empleó el software estadístico SPSS v26 para procesar e interpretar los resultados de los diversos instrumentos de recolección de datos. Se utilizaron métodos de análisis y síntesis para una comprensión más clara de los componentes individuales del fenómeno estudiado. Además, se aplicó el método de deducción-inducción para verificar el comportamiento de los indicadores de la realidad estudiada en base a las hipótesis formuladas.

Distribución de frecuencia

Para establecer la frecuencia de ocurrencia de cada valor, primero identificamos los valores observados y resumimos los datos recopilados de nuestras variables. Luego, creamos una lista para registrar los valores en orden junto con sus respectivas repeticiones, facilitando así la elaboración de la distribución de frecuencias.

Escala de estimación

Para calcular la frecuencia de cada valor, primero identificamos los valores observados y resumimos los datos recopilados de nuestras variables. Luego, creamos una lista que nos permitió registrar los valores junto con sus repeticiones

correspondientes en orden, lo que facilitó la elaboración de la distribución de frecuencias.

Figuras estadísticas

Haciendo uso de las capacidades de representación visual de las computadoras, generamos gráficos estadísticos con los datos recopilados en nuestra investigación. Esto nos permitió presentar de manera clara y comprensible los resultados obtenidos.

4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

En esta investigación se utilizaron varios instrumentos que fueron validados por expertos, quienes de manera unánime los consideraron adecuados. Este proceso contó con la participación dos especialistas en el tema, quienes evaluaron cada instrumento individualmente, basándose en su experiencia. Utilizando una matriz de categorización, asignaron puntuaciones a cada elemento según su importancia, pertinencia, relevancia y claridad, basándose en la operacionalización de variables, para estructurar las preguntas del instrumento de la guía de observación, se utilizó, dimensiones e indicadores para ambas variables (V1 y V2). Se desarrollaron 24 ítems con una escala politómica de dimensión (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre, siempre), que fueron validados por evaluadores expertos, incluidos especialistas. Considerando al Dr. Pecho Dónola Sergio Enrique, Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel.

Se crearon dos guías de observación: una para recolectar datos sobre la segunda variable, "Capacidad de integración" y otra para obtener información sobre la primera variable, "Estrategias Lúdicas".

A. Validez

La validez del contenido se determinó a través de la revisión realizada por expertos a quienes se les proporcionaron las notas y las herramientas de evaluación desarrolladas. Estas herramientas fueron enviadas a revisores específicos para su validación.

B. Confiabilidad

Se evaluó la fiabilidad del instrumento de encuesta a partir de los datos obtenidos en la muestra piloto mediante el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach (α), dado que las respuestas a los ítems constaban de múltiples elementos.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

En Donde:

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Fiabilidad de los dispositivos empleados para evaluar las variables investigadas.

Tabla 3

Confiabilidad de instrumento

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Estrategias lúdicas	0,708	24
Capacidad de integración	0,809	24

Nota: Base de datos de Prueba pre test.

Según los resultados expuestos, en lo que respecta a las capacidades lúdicas, el primer factor de Cronbach mostró una consistencia de magnitud 0,708, señalando que la segunda variable del estudio utilizada resultó confiable para la recopilación de datos en el estudio. De manera similar, en cuanto a la capacidad de integración, el segundo factor de Cronbach obtuvo un valor de 0,809.

3

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de resultados

5.1.1. Nivel Descriptivo

Las tabulaciones de los datos obtenidos para evaluar la relación entre las variables determinadas fueron proporcionadas por la Institución Educativa Privada “Cayros”. Estos datos fueron analizados y procesados utilizando el software estadístico SPSS- 26, mediante el cual se establecieron los siguientes rangos:

2

Tabla 4

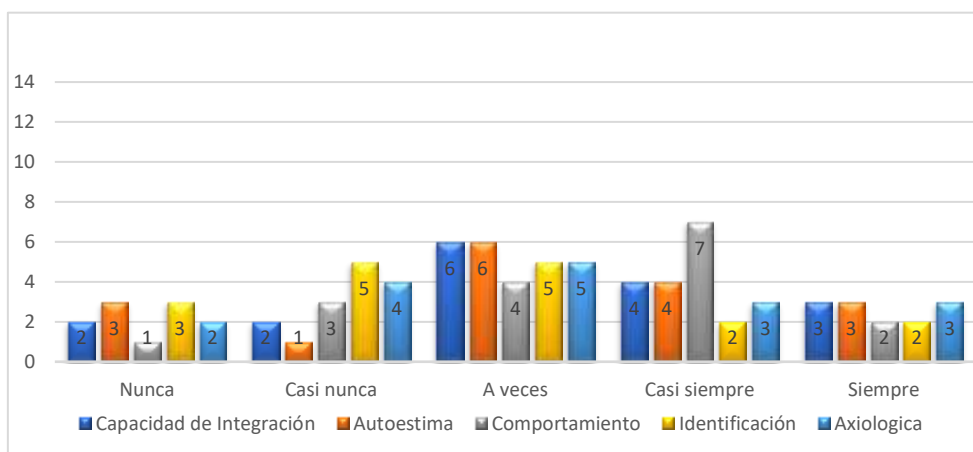
Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable capacidad de integración y sus dimensiones prueba pre test en la Institución Educativa Privada “Cayros” 2024.

2

Niveles	Variable									
	Capacidad Integración		Autoestima		Comportamiento		Identificación		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	2	11,8	3	17,6	1	5,9	3	17,8	2	11,8
Casi nunca	2	11,8	1	5,9	3	17,6	5	29,4	4	23,5
A veces	6	35,3	6	35,3	4	23,5	5	29,4	5	29,4
Casi siempre	4	23,5	4	23,5	7	41,2	2	11,8	3	17,6
Siempre	3	17,6	3	17,6	2	11,8	2	11,8	3	17,6
Total	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0

Figura 1

Capacidad de integración pre test y sus dimensiones.



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 17 niños y niñas sobre la variable integración, mediante la observación se detecta que, muestran 2 (11,8%) nunca desarrollan adecuadamente la integración, 2 (11,8%) tienen una apreciación de casi nunca, 6 (35,3%) tienen una apreciación de a veces, 4 (23,5%) tienen una apreciación de casi siempre y 3 (17,6%) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel a veces de 6 (35,3%) para la dimensión Autoestima, casi siempre 7 (41,2%) para la dimensión Comportamiento, casi nunca 5 (29,4%) para la dimensión Identificación y a veces 5 (29,4%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que la integración a veces desarrollan para la mejora de sus aprendizajes.

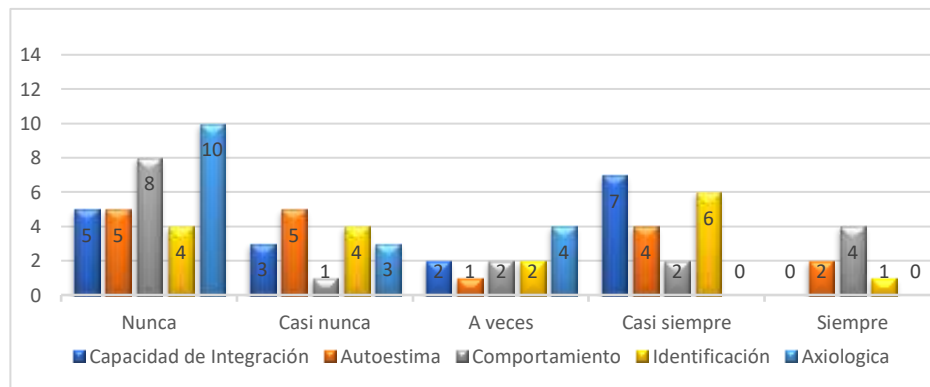
Tabla 5

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable Capacidad de integración y sus dimensiones prueba post test en la Institución Educativa Privada “Cayros” 2024.

Niveles	Capacidad Integración		Autoestima		Comportamiento		Identificación		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	5	29,4	5	29,4	8	47,1	4	23,5	10	58,8
Casi nunca	3	17,6	5	29,4	1	5,9	4	23,5	3	17,6
A veces	2	11,8	1	5,9	2	11,8	2	11,8	4	23,5
Casi siempre	7	41,2	4	23,5	2	11,8	6	35,3	0	0
Siempre	0	0	2	11,8	4	23,5	1	5,9	0	0
Total	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0

Figura 2

Variable capacidad de integración post test y sus dimensiones



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 17 niños y niñas sobre la variable capacidad de integración mediante la observación se detecta que, muestran 10 (58,8%) nunca desarrollan adecuadamente la axiología, 5 (47,1%) tienen una apreciación de casi nunca, 4 (23,5%) tienen una apreciación de a veces en axiología, 7 (41,2%) tienen una apreciación de casi siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel de nunca 10 (58,8%) para la dimensión Axiología. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que la capacidad de integración a veces desarrolla para la mejora de sus aprendizajes.

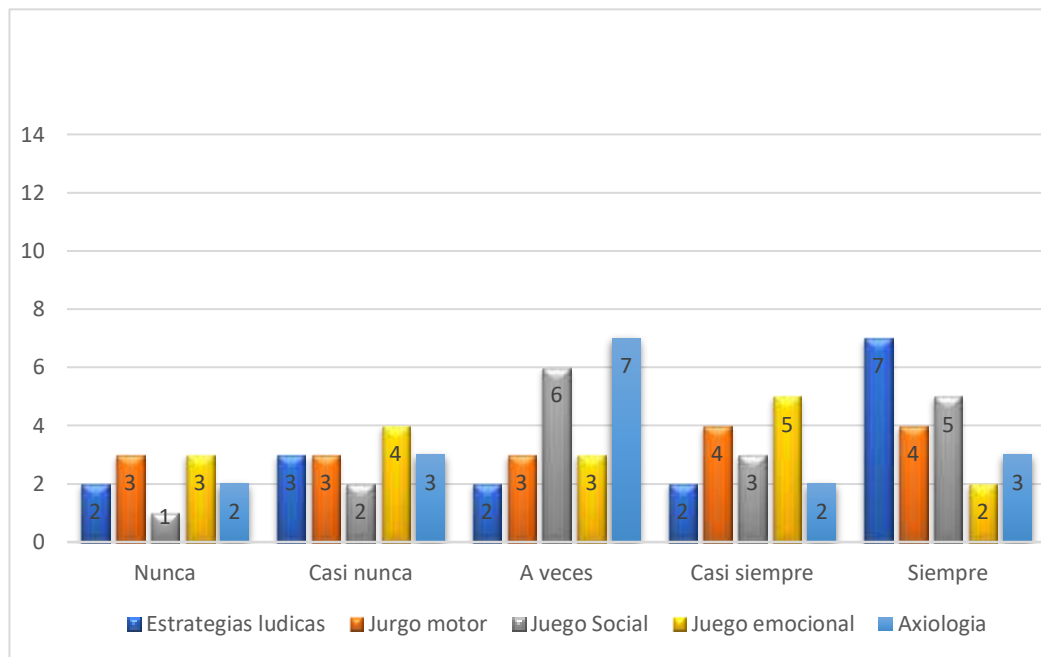
Tabla 6

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable estrategias lúdicas y sus dimensiones prueba pos test en la Institución Educativa Privada Cayros 2024.

Niveles	Estrategias lúdicas		Juego motor		Juego social		Juego emocional		Axiología	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	2	11,8	3	17,6	1	5,9	3	17,6	2	11,8
Casi nunca	3	17,6	3	17,6	2	11,8	4	23,5	3	17,6
A veces	2	17,6	3	17,6	6	35,3	3	17,6	7	41,2
Casi siempre	2	11,8	4	23,5	3	17,6	5	29,4	2	11,8
Siempre	7	41,2	4	23,5	5	29,4	2	11,8	3	17,6
Total	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0	17	100,0

Figura 3

Estrategias lúdicas post test y sus dimensiones



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 17 niños y niñas sobre la variable estrategias lúdicas, mediante la prueba objetiva se detecta que, 2 (11,8%) muestran en nunca el desarrollo de las estrategias lúdicas, 3 (17,6%) se encuentran en casi nunca, 2 (17,6%) se encuentran en a veces, 2 (11,8%) se encuentran en casi siempre, 7 (41,2%) se encuentran en siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel de a veces 6 (35,3%) para la dimensión juego social, nivel siempre 4 (23,5%) para la dimensión juego motor, casi siempre 5 (29,4%) para la dimensión juego emocional, a veces 7 (41,2%) para la dimensión axiología. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que las estrategias lúdicas mejoran la integración en los infantes.

76

1

5.1.2. Nivel Inferencial

➤ **Prueba de normalidad**

La aplicación de nuestras pruebas pre test y del post test nos dieron resultados que demostraron valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad, evidenciado en la Tabla 7. Esto indica que nuestros datos siguen una distribución normal, permitiendo utilizar pruebas paramétricas.

Además, efectuamos la prueba de Levene con la que se evaluó la homogeneidad de los datos. Como estos se cumplió la normalidad, logramos aplicar la prueba T de Student para corroborar nuestras hipótesis.

Tabla 7

Contraste de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
ESTRATEGIAS LÚDICAS	,197	17	,078	,915	17	,121
JUEGO MOTOR	,127	17	,200*	,955	17	,534
JUEGO SOCIAL	,156	17	,200*	,947	17	,417
JUEGO EMOCIONAL	,122	17	,200*	,976	17	,912
AXIOLOGIA	,143	17	,200*	,972	17	,859
CAPACIDAD DE INTEGRACIÓN	,223	17	,024	,854	17	,012
AUTOESTIMA	,141	17	,200*	,931	17	,229
COMPORTAMIENTO	,159	17	,200*	,936	17	,275
IDENTIFICACION	,155	17	,200*	,954	17	,522
AXIOLOGIA	,194	17	,088	,875	17	,026

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio

➤ **Prueba de hipótesis general**

H_i: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I. E.P “Cayros” 2024.

H₀: Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la mejora de la capacidad de integración en niños del nivel inicial de la I. E.P “Cayros” 2024.

Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 8

Resultados del Pre test del grupo experimental

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración Pret	55,24	17	6,906	1,675
	Capacidad de integración Post	76,12	17	15,960	3,871

Tabla 9

Resultados del Post-test del grupo experimental

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración Pre & Capacidad de integración Post	17	,750	,001

Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Interpretación:

Se exhiben en la tabla 8 los resultados de nuestro grupo experimental constituido por 17 infantes, quienes han obtenido una puntuación de 55,24 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 76,12, lo cual nos indica que los infantes lograron motivarse durante las actividades de aprendizaje para mejorar su capacidad de integración. A partir de estos resultados he podido concluir que nuestra hipótesis general es válida.

Tabla 9

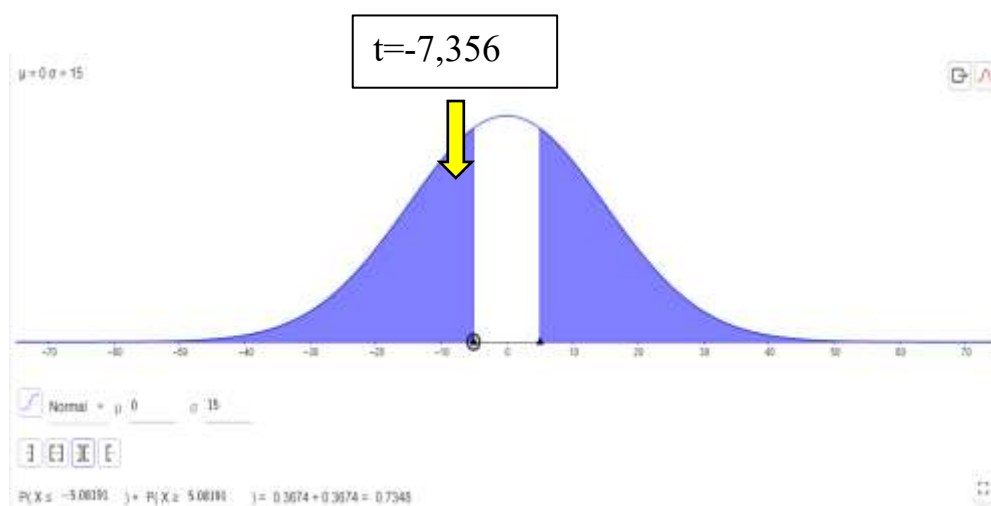
Prueba de Muestras Emparejadas

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					t	gl (bilateral)	Sig.
		Media	Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par	Desv.	Desviación	promedio	Inferior	Superior				
1	Capacidad de integración	-20,882	11,704	2,839	-26,900	-14,865	-7,356	16	,000

Nota prueba de muestras emparejadas del aula de 5 años en la I.E.P “Cayros”

Figura 4

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla se puede contemplar las puntuaciones de los 17 infantes (grupo experimental), quienes cooperaron de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -7,356$ lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptado la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 1

Hi: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima.

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Autoestima.

Tabla 10

Estadística de muestras emparejadas: DI Autoestima

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	76,12	17	15,960	3,871
	Autoestima Post	21,88	17	5,442	1,320

Tabla 11

Correlaciones de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & autoestima post	17	,779	,000

2

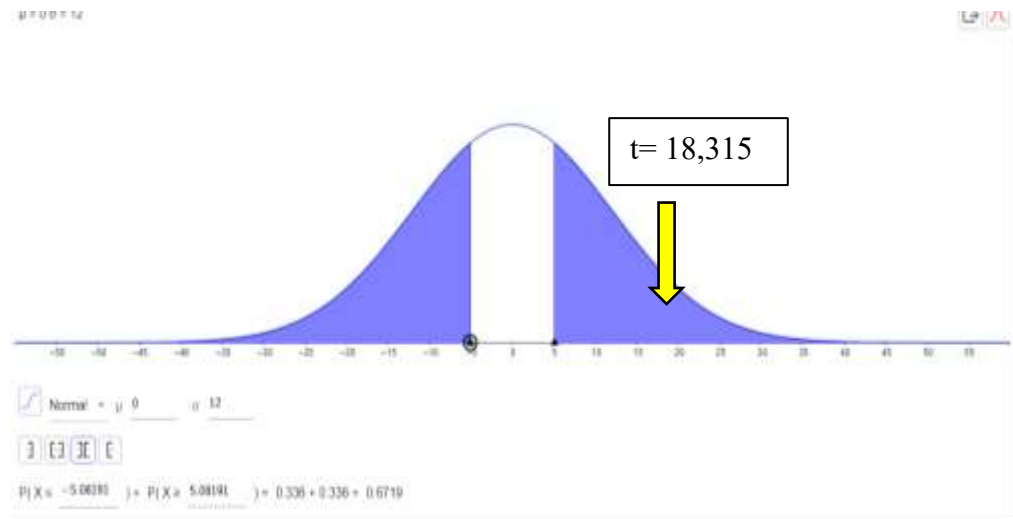
Tabla 12

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Desv.	Desv.	Desv.	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación	Error	Inferior	Superior			
Par 1	Post test – Autoestima post	54,235	12,209	2,961	47,958	60,513	18,315	16	,000

Figura 5

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 13 de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 21,88 y 76,12, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa que la estrategia autoestima con la capacidad de integración. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de 17 infantes (grupo experimental), quienes cooperaron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo

18

8

que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 18,315$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis específica 2

Hi: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento.

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Comportamiento.

Tabla 13

Estadística de muestras emparejadas: D2 Comportamiento

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración & Comportamiento	76,12	17	15,960	3,871
		16,12	17	3,604	,874

Tabla 14

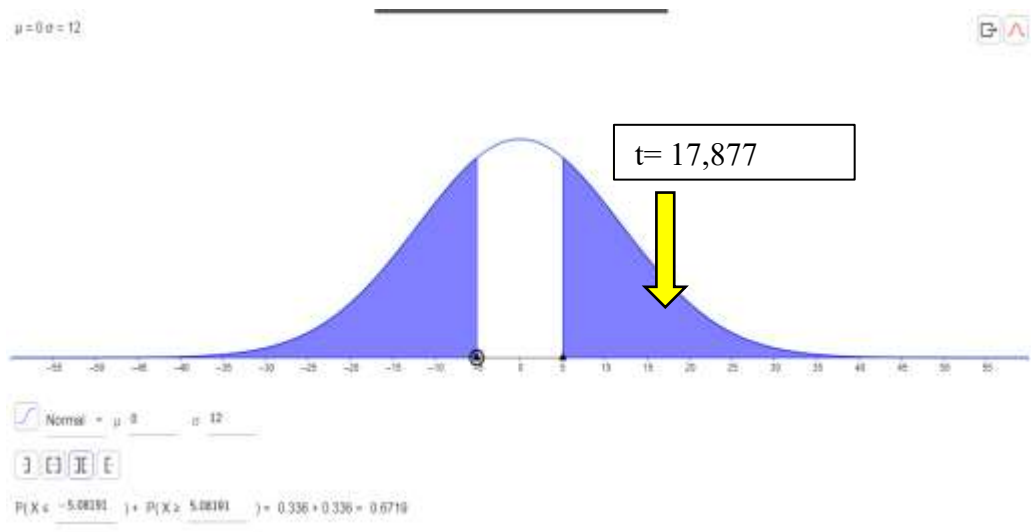
Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración & comportamiento	17	,663	,004

Tabla 15

Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Capacidad de integración - comportamiento	60,00	13,838	3,356	52,885	67,115	17,87	16	,000
	0					7		

Figura 6*Prueba de muestras emparejada.*

Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

92

18

43

En la tabla número 15 de estadísticas emparejadas de la D2 se observan los resultados del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 16,12 y 76,12 con lo cual, hemos podido concluir que si existe una influencia significativa al aplicar las estrategias para mejorar la capacidad de integración en la dimensión comportamiento. En esta tabla se puede apreciar las puntuaciones de las 17 palvuarios (grupo experimental), quienes colaboraron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de $t = 17,877$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 3

Hi: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación.

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión Identificación.

Tabla 16

Estadística de muestras emparejadas: D3 identificación

Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración	76,12	17	15,960	3,871
	Identificación	21,53	17	6,892	1,656

Tabla 17

Correlación de Muestras Emparejadas

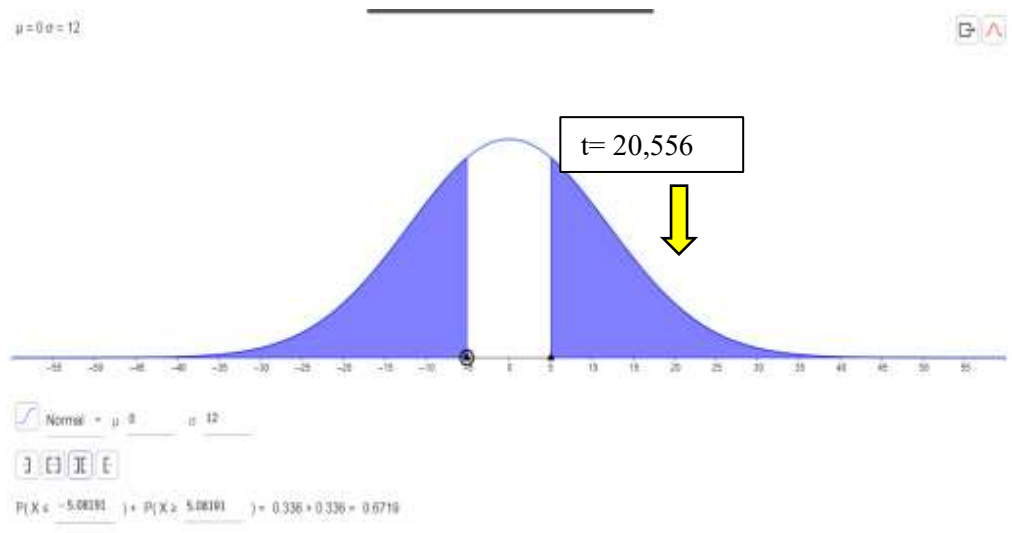
Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración & identificación	17	,833	,000

Tabla 18

Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Capacidad de integración – identificación	54,588	10,949	2,656	48,959	60,218	20,556	16	,000

Figura 7
Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio..

Interpretación:

En la tabla número 18 de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 21,53 y 76,12 con lo cual hemos podido concluir que si existe una influencia significativa que al aplicar la estrategia para mejorar la capacidad de integración en la dimensión identificación.

En esta tabla se puede apreciar las puntuaciones de las 17 estudiantes (grupo experimental), quienes colaboraron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 20,556$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.

5

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión axiológica.

15

Tabla 19

Estadística de muestras emparejadas: D3 axiología

Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Capacidad de integración	76,12	17	15,960	3,871
	Axiología	16,59	17	4,360	1,057

16

Tabla 20

Correlación de Muestras Emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Capacidad de integración & axiología	17	,837	,000

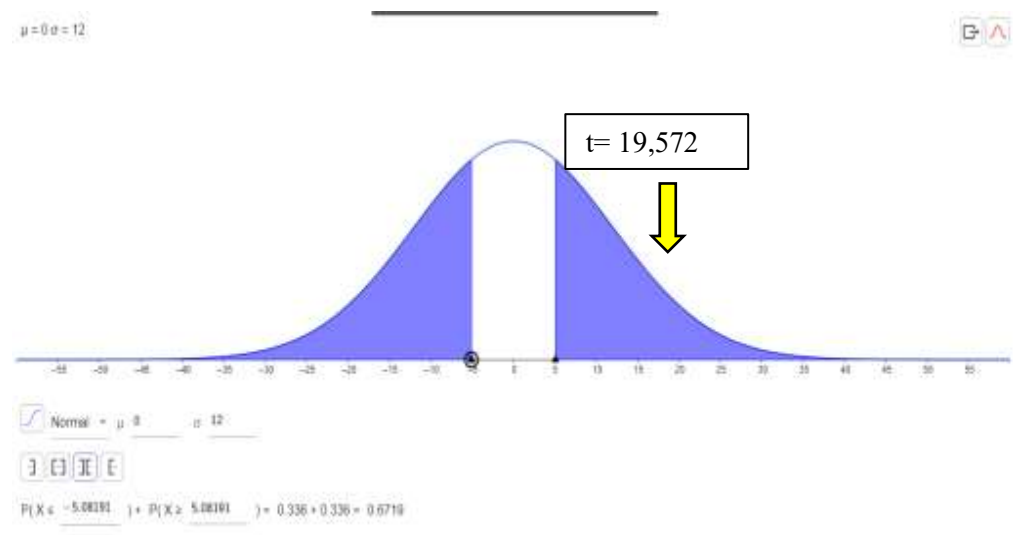
2

Tabla 21

Prueba de Muestras Emparejadas

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Capacidad de integración – axiología	54,529	12,5 41	3,052	53,082	65,977	19,572	16	,000

Figura 8
Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 21 de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 17 infantes del aula de 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 16,59 y 56,12 con lo cual hemos podido concluir que si existe una influencia significativa que al aplicar la estrategia para mejorar la capacidad de integración en la dimensión axiología.

En esta tabla se puede apreciar las puntuaciones de las 17 estudiantes (grupo experimental), quienes colaboraron en la realización de las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 19,572$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

5.2. Discusiones de Resultados

La investigación estuvo centrada en motivar a los infantes para la adquisición de la capacidad de integración a través de las estrategias lúdicas, teniendo de referencia nuestra problemática la cual fue descubierta a través de nuestra observación directa durante las actividades de aprendizaje. Por medio de un análisis realizado por nuestro pre test y post test logramos demostrar que las estrategias lúdicas motivan la integración en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada “Cayros”.

A través de nuestros criterios de inclusión se optó por seleccionar al aula de 5 años, con 17 estudiantes como nuestro grupo experimental para poder realizar la aplicación de nuestras estrategias lúdicas. Se aplicó el pre test (observación) a los infantes de aula, logrando obtener resultados porcentuales de nuestra variable independiente “Capacidad de integración”.

Nuestro grupo experimental obtuvo un 35,3% que representa un nivel de a veces en que las estudiantes demuestran su interés para mejorar su capacidad de integración. Luego de haber aplicado las estrategias lúdicas, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 41,2% donde se puede observar el cambio del nivel “a veces” al nivel “casi siempre” donde queda demostrado que, a través de las estrategias lúdicas los estudiantes demuestran mayor interés para mejorar la capacidad de la integración.

El objetivo general establecido fue Analizar las estrategias lúdicas para mejorar la capacidad de integración en los infantes de 5 años de la Institución Educativa Privada “Cayros”.

Para demostrar el cumplimiento de la veracidad del objetivo me remito a los resultados de la aplicación de las pruebas pre y post test en la cual obtuve valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad la cual nos indica una distribución normal y hacer uso de pruebas paramétricas. Para evaluar la uniformidad de nuestros datos se ejecutó la prueba de Levene, cumpliendo la normalidad para así aplicar la T de Student para la comprobación de nuestras hipótesis.

2 En la significancia del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -7,356$ lo que significa que hemos desestimado la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

31 Nuestra puntuación obtenida en el pre test fue de 55,24 un resultado bajo en el aula sin embargo al hacer un contraste con la prueba post test, posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas, se obtuvieron mejores puntuaciones con un total de 76,12. Con ello se demuestra la mejora de la capacidad de integración en los infantes. Finalmente se concluyó que nuestra hipótesis general es válida.

5 47 Para realizar esta investigación contamos con el trabajo de (Rabasco et al., 2023). Los resultados muestran que las estrategias de juego son efectivas y educativas para desarrollar las habilidades sociales y la integración social de los estudiantes, pueden alentar a los niños a convertirse en individuos independientes y también pueden permitirles mejorar sus relaciones y aprender a comportarse bien en la primera etapa de la socialización escolar.

7 7 Por otro lado, está Salazar (2023); Su artículo se centra en el análisis de la relación entre las estrategias de juego y la relación entre el alumnado con necesidades educativas especiales de primer curso. En donde enseñar la importancia de utilizar estrategias divertidas que sigan las reglas del juego en la planificación del aula ha demostrado ser importante para mejorar las relaciones, la colaboración, la comunicación y el pensamiento de los estudiantes.

1 Asimismo, Berru (2023) encontró en su investigación que las estrategias divertidas ayudaron a mejorar las relaciones y la participación en niños de 4 años. Además, se creó un programa denominado "Estrategias lúdicas para mejorar la socialización", que incluyó 12 sesiones y debates para ayudar a los niños a mejorar sus relaciones con amigos y familiares.

Además, Ayala (2024), en su trabajo de investigación propone estrategias educativas para enriquecer las habilidades socioemocionales de niños en la etapa inicial

22 en Huacho. Empleando un enfoque metodológico sociocrítico y cualitativo, Estas estrategias incorporan actividades lúdicas, expresión, psicomotricidad y movimiento. En otras palabras, el estudio se centró en resolver problemas a través de la implementación de estrategias educativas para fomentar habilidades socioemocionales en niños, con un enfoque orientado hacia la educación y la formación.

Así mismo, Alanya (2022) define que la capacidad de integración en los infantes es un proceso emocional que tiene como objetivo la socialización entre los mismos. involucrando también a los miembros de su comunidad para una mejor convivencia.

Por otro lado, se puede comprobar el aporte teórico de Bandura sobre el aprendizaje social en donde la interacción con los demás individuos ayuda a la integración y socialización a través de la observación de los infantes, en donde ellos aprenderán a expresar mejor sus emociones y a modificar una mejor actitud y conducta. Por ende, es importante crear un ambiente armonioso en donde los individuos puedan relacionarse de una manera amena.

Del mismo modo, se comprueba la teoría de Lev Vigostky con su teoría del aprendizaje sociocultural en donde menciona que las actividades de forma compartida ayudan a la estructura del conocimiento y comportamiento, es decir que a través de la socialización el infante se integra a los demás individuos de su misma edad aprendiendo a descubrir sobre el mundo que los rodea.

22 Finalmente, he obtenido por medios de los diferentes investigadores que si existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la integración en los infantes del ciclo I. Llegando a comprobar por mis propios medios que las estrategias lúdicas favorecen significativamente en el proceso de socialización e integración de los infantes.

26 Lotero (2019). Además, he desarrollado la pedagogía franciscana obteniendo buenos resultados, cabe recalcar que al inicio los infantes no tenían valores y no había una buena relación dentro del aula, comportándose de manera un poco egocéntrica entre compañeros.

La investigación se desprende claramente que el Papa Francisco cree que cada persona tiene un papel único e importante. Respete la singularidad de cada persona y co

mprométase con la libertad, la capacidad de ser emprendedor y la capacidad de expresar la creatividad y la inspiración divina inherentes a cada ser humano.

1 Nuestro primer objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima.

129 Con relación a los resultados de nuestro grupo experimental constituido por 17 infantes, quienes han obtenido una puntuación de 55,24 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 76,12, lo cual nos indica que los infantes lograron motivarse durante las actividades de aprendizaje para mejorar su capacidad de integración. A partir de estos resultados he podido concluir que nuestra hipótesis general es válida.

2 La dimensión “autoestima” en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pre test, con un nunca 3 (17, 6%).de infantes. Sin embargo, al aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi siempre 4 (23,5%)

1 Hemos podido concluir que las estrategias lúdicas mejoran la capacidad de integración. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -7,356$ lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptado la hipótesis alterna.

85 Citando como referencia a Naranjo (2007) citado por Huamán (2022), indica que la autoestima es esencial para los seres humanos y está influenciada por una combinación de factores internos y externos. Además, describe la autoestima como un proceso en constante cambio y complejo, que se desarrolla y evoluciona a lo largo de toda la vida.

1 En relación al segundo objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento.

5 He podido concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la
8 capacidad de integración en su dimensión comportamiento. En la significancia del post
test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general.
2 Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a
la hipótesis específica 2 con el valor de $t= 17,877$ desestimando la hipótesis nula y
aceptando la hipótesis alterna.

60 La dimensión “comportamiento” en el grupo experimental obtuvimos los
resultados de nuestro pre test, con un casi nunca 3 (17, 6%).de infantes. Sin embargo, al
27 aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi siempre 4 (23,5%)

Citando como referencia a Campbell (2006) que afirma que el desarrollo normal
sirve como un punto de referencia para examinar las diferencias individuales en los
procesos y resultados que pueden estar relacionados con la aparición temprana y la
continuidad de problemas de conducta en algunos niños.

28 En relación al tercer objetivo específico fue determinar en qué medida las
estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su
dimensión identificación.

5 He podido concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la
capacidad de integración en su dimensión identificación. En la significancia del post
2 tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el
valor de $t= 20,556$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

60 La dimensión “identificación” en el grupo experimental obtuvimos los
resultados de nuestro pre test, con un casi nunca 3 (17,8%) de infantes. Sin embargo, al
27 aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi siempre 6 (35,3%).

33 Teniendo como referencia a Yauricasa (2021) en donde menciona que el proceso
se da a medida que interactúa de manera constante con las personas que lo rodean y los
diversos entornos en los que se desenvuelve, ya sea en su familia, en la escuela o en su
comunidad.

28 En relación al cuarto objetivo específico fue determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de integración en su dimensión axiológica.

2 La dimensión “axiología” en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pre test, con un nunca 2 (11,8%) de infantes. Sin embargo, al aplicar el post test se obtuvieron los siguientes resultados; un casi nunca 3 (17,3%)

5 He podido concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de de integración en su dimensión axiológica. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 19,572$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

2 Dando como resultado que la axiología no sólo trata abordar los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos para una mejora del individuo.

88 Por otro lado, puedo aportar que las actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo son muy importantes para mejorar la integración y socialización en los infantes del nivel inicial. Ya que involucrar desde pequeño al niño en actividades extraescolares ayuda a mejorar su autoestima y desenvolvimiento ante los demás individuos. fomentando el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en el infante.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: En base a lo obtenido como resultado de mi objetivo general se demostró que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la integración de los infantes de 5 años de la institución educativa privada “Cayros”. Donde he podido concluir gracias a mis resultados de la prueba pre y post test, quedando demostrado que la capacidad de integración generó un resultado impactante en los infantes para una mejor convivencia dentro del aula. Por último, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -7,356$ lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Segunda: Con respecto a mi primer objetivo específico se determinó que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión autoestima en los estudiantes de 5 años de la institución educativa privada Cayros. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test hemos podido concluir que mediante los juegos de integración los niños se motivaron y pudieron lograr socializar logrando favorecer el desarrollo del lenguaje, además de otras habilidades cognitivas como la memoria. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 18,315$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Tercera: En relación a mi segundo objetivo específico se determinó en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión comportamiento en la institución educativa privada Cayros. Donde he llegado a la conclusión al aplicar la prueba del pre y post test y las actividades realizadas con las estudiantes quienes lograron mejorar su comportamiento a través de los diferentes juegos aplicados. La significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica

2

2 con el valor de $t= 17,877$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

132

Cuarta: Mi tercer objetivo específico se pudo determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la capacidad de integración en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la institución educativa privada Cayros. Por medio del contraste entre las pruebas pre y post test, concluimos que la integración ayuda mucho a los estudiantes para que se puedan identificar como personas amadas por Dios y así integrarse a la sociedad. Finalmente, en la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 20,556$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Quinta: Mi último objetivo de una educación basada bajo nuestra curricula evangelizadora, en el marco de la axiología FIC, se determinó en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de integración en su dimensión axiológica en los niños de 5 años de la institución educativa privada Cayros, en donde a través de la práctica de valores, los infantes reconocieron como único modelo de vida a Dios, que las ayudaría a crecer humanamente y espiritualmente por medio de los principios y valores, bajo el ejemplo de nuestro patrón San Francisco de Asís y la interacción entre docentes y estudiantes, se logró un mejor convivencia en aula y el compromiso por el bien común.

6.2. Recomendaciones

Primera: Se recomienda a todos los docentes, reflexionar y tomar conciencia sobre como realizan la planificación y ejecución de las actividades dentro de su aula, para un cambio positivo en la educación, por medio de la búsqueda y actualización de diferentes estrategias, elaboración de materiales e innovación de juegos para mejorar la integración en los infantes.

Segunda: Se recomienda a los docentes implementar diferentes juegos como estrategias motivadoras para mejorar la capacidad de integración y así se pueda establecer con facilidad vínculos de socialización con las demás personas de su entorno a través de cuentos y juegos grupales en donde se integren a todos los infantes, incentivando de esta manera a los estudiantes a que se integren con facilidad.

Tercera: Se recomienda que los docentes de nivel puedan utilizar materiales estructurados y no estructurados para una clase más interactiva, dinámica y así podrán obtener una participación activa en los infantes, considerando los diversos tipos de ritmos de socialización que poseen los estudiantes y sus necesidades.

Cuarta: A los futuros investigadores que desean tomar como referencia mi investigación, se les recomienda planificar mayor cantidad de horas para los talleres en donde se puedan utilizar diversos recursos y mejores estrategias lúdicas, teniendo en cuenta que se requiere elaborar materiales distintos para cada sesión según el tema a tratar.

Quinta: Se recomiendo a los docentes tener siempre en consideración la práctica de principios y valores FIC de acuerdo a nuestra Pedagogía Franciscana, los cuales ayudarán a tener una mejor convivencia en el aula y garantizar una formación humana, espiritual, considerando y respetando la cultura y el contexto de los infantes, ya que así lograrán buscar el bien común en la sociedad.